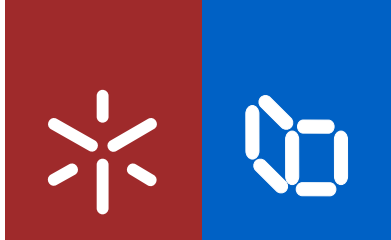


Universidade do Minho
Instituto de Letras e Ciências Humanas

Ana Patrícia da Silva Gonçalves

**A Música na Construção da Narrativa
Cinematográfica
(Alfred Hitchcock & Stanley Kubrick)**



Universidade do Minho
Instituto de Letras e Ciências Humanas

Ana Patrícia da Silva Gonçalves

**A Música na Construção da Narrativa
Cinematográfica
(Alfred Hitchcock & Stanley Kubrick)**

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Mediação Cultural e Literária

Trabalho efetuado sob a orientação do
Professor Doutor Sérgio Paulo Guimarães de Sousa

Nome

Ana Patrícia da Silva Gonçalves

Endereço electrónico:

hannahgomes7@hotmail.com

Título

A Música na Construção da Narrativa Cinematográfica

(Alfred Hitchcock & Stanley Kubrick)

Orientador:

Professor Doutor Sérgio Paulo Guimarães de Sousa

Ano de conclusão: 2014

Designação do Mestrado:

Mestrado em Mediação Cultural e Literária

É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO INTEGRAL DESTA DISSERTAÇÃO APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE;

Universidade do Minho, ____/____/____

Assinatura: _____

Agradecimentos/Dedicatórias

Antes de mais e em primeiro lugar, ao meu orientador, o Professor Sérgio Sousa, que me encorajou e incentivou durante toda esta batalha e que me fez perceber que era perfeitamente capaz de a superar. Obrigada por ter aturado as minhas neuroses e ataques de frustração.

Ao Tó, por todo o conhecimento, força, ajuda e preparação. Deste-me as ferramentas base para conseguir encontrar um fio condutor neste que pode e consegue ser um tema vasto demais para ser explanado numas quantas páginas. Obrigada.

À Ana Bárbara, minha camarada. Obrigada pelos momentos de desconpressão e risota pura, mas também de aprendizagem e amizade. Já te disse mais que uma vez, mas não custa repetir. És única!

À Catarina e à Patrícia, as minhas pequenas, as minhas meninas. Obrigada por todo o amor e aceitação. Convosco sinto que posso verdadeiramente ser eu e que também eu posso ser fonte de inspiração para os outros. Estarão sempre comigo, nos meus pensamentos.

À Aniceta, pelos 20 anos de amizade e companheirismo, pelas gargalhadas e parvoíces, por seres capaz de aliviar até o ambiente mais pesado com o teu sorriso. És a pessoa com quem posso ser tudo sem medo de ser alguma vez julgada. És a família que eu escolhi, a minha irmã “torta” mas que para mim sempre foi certa.

À Maria Helena e ao Eusébio. Por cada “write that bloody shit/escreve essa merda” com que me deparei e me obrigou a sair do torpor e do desânimo, dando-me coragem a escrever mais uma palavra, uma frase, uma página. Obrigada pela vossa amizade e acima de tudo, pela imensidão do que pude aprender convosco e, espero eu, continuarei a aprender.

Ao meu avô Custódio e avó Antónia, pessoas que mais me inspiraram e inspiram na vida. Ensinarão-me que tudo se consegue com trabalho árduo, suor e esforço. Mas que de nada vale o sucesso se não tivermos com quem o partilhar. E acima de tudo fizeram-me vislumbrar, nos meus momentos de fraqueza, tudo quanto havia já conquistado, com ou sem a ajuda das pessoas. «Porque podes ter ajuda para o que quer que seja, mas ninguém vai fazer as coisas por ti.» À minha avó, por não poder estar presente para aquele que é um dos momentos mais

importantes das nossas vidas, vai toda a minha dedicação e perseverança. Sem vós não seria o que sou hoje, é certo.

À minha mãe, uma guerreira que nunca baixa os braços, incansável. Cresci a acreditar que eras indestrutível, uma verdadeira força da natureza. Espero um dia conseguir ser metade da mulher que és. Ao meu irmão, sangue do meu sangue. Para mim serás sempre o rapazote de sorriso traquina e brincalhão, mas que nunca me largava o pé e chamava de mana. Serão sempre o meu porto seguro.

À minha sogrinha, Rosa, por ser uma segunda mãe, uma avó dedicada e uma amiga. Por me ter acolhido desde cedo na sua família, mesmo nas circunstâncias mais surpreendentes. Sem ela, nada, mas absolutamente nada do que eu consegui alcançar se realizaria. Por todo o carinho e verdadeiro amor que me deu todos estes anos, por todos os chocolates que ainda traz na bolsa para me adoçar o paladar, todos os mimos e, principalmente, toda a santa paciência. A ti, sogrinha, avó, mãe.

À música. Não podia deixar de falar daquilo que me move, da minha paixão, o que preenche os meus dias e as minhas noites, o que move a minha vida e me dá prazer, me concretiza na totalidade. Sem a música a minha vida seria certamente, pobre, cinzenta e triste. Nada supera a sua capacidade de me fazer sonhar, viajar para outros mundos, outros lugares, esquecer tudo ou relembrar cada pormenor. À música, fonte de toda a criação, toda a arte e união humana, universal.

Por último, ao meu homem e à minha filha. Não há ninguém neste mundo que me conheça de forma tão nua, tão crua como vocês. Zé, és o meu atestado de humanidade. Não há palavras para descrever aquilo que nos une, de tal forma que sei que és capaz de ir até ao fim do mundo por mim, como eu iria por ti. À minha filha Diana, pois o sucesso nada vale se não for partilhado e tu és uma das razões pela qual me levanto de manhã e luto. De tudo o que aconteceu na minha vida, tudo o que fiz e conquistei, és a que mais orgulho me dá. És a derradeira perfeição, o verdadeiro reflexo daquilo que significa viver. Ensinaste-me mais do que eu alguma vez poderei ensinar a ti, acredita. E preciso que saibas, nos teus momentos de insegurança, dúvida ou tristeza, que não há nada, NADA, que não consigas concretizar. Excepto viajar à velocidade da luz. Ninguém consegue viajar à velocidade da luz. Para já, pelo menos.

Resumo

O tema proposto prende-se com a inegável ligação existente entre música e outros elementos como som e imagem na construção da narrativa cinematográfica. Ou seja, é nosso intuito prestar atenção à forma como se encadeiam e entrecruzam estes códigos do ponto de vista estético-expressivo e tecno-narrativo.

Por outras palavras, o principal objetivo desta dissertação passa por tentar compreender em que medida a música se interpenetra com som e imagem, que é como quem afirma: estudar os alinhamentos homogéneos e as dissidências heterogéneas destes códigos entre si, tendo sempre presente os efeitos que tais montagens suscitam.

Como objectos de estudo, optamos por analisar várias obras do realizador Alfred Hitchcock e também o filme *2001: Odisseia no Espaço* de Stanley Kubrick.

Abstract

The proposed theme relates directly to the undeniable link between music and others elements, such as sound and picture, in constructing the cinematic narrative. It is our purpose to assert the way these cinematic codes intertwine and connect from an expressive-aesthetic and narrative points of view.

In other words, the main goal of this dissertation is to try to comprehend in which way music interpenetrates sound and image or, in other words, the homogeneous alignments and heterogenous dissidences of these codes, having always present the effects of their relationship in the film.

We chose to analyze the works of Alfred Hitchcock and, as well, the film *2001: Space Odyssey* from Stanley Kubrick.

Índice

I.	Introdução	1
II.	História do Som no Cinema	
	(a) O Nascimento do Cinema (evolução técnica/sound-on-disc vs sound-on-film)	
	(i) <i>Early Days – Pré-história do Cinema</i>	3
	(ii) <i>Sound-on-disc vs Sound-on-film</i>	6
	(b) O Nascimento do Cinema (evolução estética)	
	(i) <i>O Som no Cinema Mudo</i>	10
	(ii) <i>A transição</i>	13
III.	Som no Cinema	
	(a) O som no cinema – o que é o som afinal?	21
	(b) Tipos de som no cinema	25
	(i) <i>Efeitos sonoros/Ruídos</i>	27
	(ii) <i>Fala/Discurso falado</i>	30
	(c) Reconquistando novos meios	34
IV.	Música no Cinema	
	(a) Música como Arte?	41
	(b) A Música no Cinema - diferentes teorias	46
V.	Alfred Hitchcock - Som e Silêncio	
	(a) Hitchcock e o Som	57
	(b) Hitchcock e o Silêncio	59
VI.	Stanley Kubrick – 2001: Odisseia no Espaço (1968)	
	(a) Primeira Análise	63
	(b) Análise Formal (breves notas)	71
VII.	Conclusão	75
VIII.	Bibliografia/Referências Bibliográficas/Filmografia	77

Introdução

A música é, sem dúvida, uma das artes mais expressivas de emoção humana, aquilo que alguns autores denominam de ‘interioridade’, *Self* ou *Selbst* e aquela que mais próxima está da alma e espírito humanos. No entanto, qual o papel desta arte quando se conjuga com outros elementos, como as imagens de um filme ou as palavras de uma prosa ou poesia? Nomeadamente, em que medida consegue a música acrescentar à narrativa de um filme, abandonando o seu carácter vago e subjectivo de modo a transmitir de forma clara e objectiva a mensagem desse mesmo filme? E terá a música a capacidade para, no meio da sua abstracção e em conjunto com a imagem, conseguir despertar no espectador emoções e sentimentos, umas vezes concordantes com aqueles descritos na cena, outras vezes ironicamente discordantes e com o efeito oposto? Tentaremos responder a estas questões ao longo desta dissertação ou, pelo menos, criar as bases para que um estudo mais aprofundado sobre a matéria possa ser feito no futuro.

Inicialmente, descreveremos a evolução estética do cinema desde a estreia do primeiro filme em 1895 pelas mãos dos irmãos Lumière, mas não só; da mesma forma tentaremos perceber em que medida as evoluções técnicas e tecnológicas potenciaram o aparecimento do cinema e, mais tarde, a introdução do som. Tendo em conta que a música está presente desde a primeira projecção paga do cinema, desde o nascimento do cinema em si, torna-se mais fácil compreender que o seu papel na construção da narrativa é muito para além de um pormenor irrelevante.

De seguida, tentaremos especificar os diferentes tipos de som presentes num filme, através da análise de várias teorias formais e, por último, iremos dedicar todo um capítulo para aquele que é o tema desta dissertação: a música.

Por último, iremos proceder à análise prática de algumas obras de dois realizadores, Alfred Hitchcock e Stanley Kubrick, de forma a deduzir a influência efectiva naquela que é, para muitos, a arte das emoções por excelência.

Analisar o cinema como um meio de comunicação audiovisual e uma forma de arte requer um retrocesso no tempo até aos primórdios daquele; desde a evolução tecnológica que permitiu o seu nascimento ao surgimento da narrativa e, por fim, da montagem, que permitiu conjugar os diferentes aspetos técnicos, cénicos e artísticos.

Assim, é necessária uma primeira separação de saberes relativamente ao tema, nomeadamente no que concerne a parte técnica/instrumental e a parte estética/conceptual.

O Nascimento do Cinema (evolução técnica / *sound-on-disc vs sound-on-film*)

Early days - Pré-história do Cinema

«The beginning of film history is the end of something else»

(Cook, 2003: 1.)

Apenas após os sucessivos estágios de desenvolvimento tecnológico durante o séc. XIX, onde simples instrumentos ópticos usados como forma de entretenimento deram lugar a máquinas sofisticadas com a capacidade de representar convincentemente a realidade empírica em movimento, é possível considerarmos o nascimento do cinema como meio de comunicação e expressão artística. Há, no entanto, um termo comum do qual sempre dependeram tanto os instrumentos mais simples como, mais tarde, as máquinas a que deram lugar: a ilusão.

A ilusão do cinema, da imagem-movimento, é criada através de fenómenos ópticos inerentes ao ser humano; os mais conhecidos são chamados de persistência da visão e fenómeno *phi*. O primeiro é uma característica da percepção humana, descrita cientificamente em 1824 por Peter Mark Roget, que consiste na retenção de imagens na retina humana por aproximadamente um vigésimo a um quinto de segundo para além da sua remoção do espaço de visão. A persistência da visão impede-nos, pois, de ver o espaço negro entre os *frames* de um filme. O segundo é um fenómeno descoberto pelo psicólogo Max Wertheimer (um dos fundadores da Gestalt ou psicologia da Forma) em 1912. Também conhecido como efeito estroboscópico, cria a aparência de movimento *frame a frame* a determinadas velocidades de projecção, da mesma forma que as pás de uma ventoinha em funcionamento nos parecem uma unidade circular em movimento. Em conjunto, estes dois fenómenos permitem que vejamos

uma sucessão de imagens estáticas como um único e inquebrável movimento; há a ilusão de uma moção e luz contínuas, qualidade mais 'palpável' do cinema e base fundadora do mesmo. Essa qualidade apenas existe, contudo, no nosso cérebro, o que torna o cinema no primeiro meio de comunicação baseado na alteração da percepção visual (ilusões). Há, apesar disso e segundo Cook (2003: 1), muito por descobrir sobre a complexidade dos processos neurológicos e cognitivos envolvidos na percepção do movimento.

Alguns dos brinquedos mais populares durante o séc XIX criados com o propósito de entretenimento através da ilusão de óptica são, entre outros, o Traumatópio, o Fenacistoscópio (inventado por Joseph Plateau em 1832) ou o Zootropo (inventado por George Horner em 1834). Com a invenção da fotografia em 1839 por Louis Jacques-Mandé Daguerre, deu-se um refinamento de muitos desses brinquedos, com a substituição das imagens pintadas por fotografias individuais com as diferentes fases de um movimento representadas (através da pose). No entanto, e até este ponto, a *live-action* (acção ao vivo) apenas podia ser simulada fotograficamente e não registada espontânea e simultaneamente no momento da acção; isso só foi possível após a redução do tempo de exposição de quinze minutos para um milésimo de segundo, alcançada entre 1876 e 1881, através da substituição das placas de colódio húmido (suporte em placas de vidro) por *dry plates* (suporte flexível/gelatinoso - celulose), e da introdução da *series photography* (fotografia em série) pelo fotógrafo anglo-americano Eadweard Muybridge.

Em 1872, Muybridge foi contratado pelo empresário e antigo governador da Califórnia Leland Stanford para provar que, a um determinado momento do seu galopar, todos os cascos de um cavalo se encontram no ar, facto alcançado em 1877. Para isso, Muybridge usou doze câmaras espalhadas ao longo da pista de um hipódromo em Sacramento, câmaras essas ativadas pela passagem dos cavalos. No entanto, e ainda que Muyberry tenha registado a *live-action* de uma forma contínua, pela primeira vez na história, fê-lo recorrendo a uma série de doze ou mais câmaras; até que fosse descoberta uma forma de aglomerar toda a sequência num único instrumento, o cinema não seria criado.

O primeiro a concretizar esse objectivo foi o fisiologista Étienne-Jules Marey, em 1882, com a invenção do fuzil cronofotográfico; este era capaz de produzir doze *frames* por segundo, imprimindo-os numa placa de vidro rotativa. Um ano mais tarde substituiu aquela por *paper roll film*. Contudo, Marey não estava interessado na arte do cinema, antes pretendia um instrumento

que lhe permitisse aprofundar os seus estudos na área da ciência. O passo seguinte foi, então, dado por Hannibal Goodwin em 1887, com a introdução da película de celuloide como base para a emulsão/revelação fotográfica o que, aliada às descobertas inovadoras de Muybridge e Marey, permitiu aos Laboratórios Edison (mais concretamente, William Kennedy Laurie Dickson, assistente de Thomas Edison) inventar em 1891 a primeira câmara de filmar *per se*, o Cinetógrafo.

Como os seus predecessores, Edison não estava interessado no cinema em si; ele pretendia providenciar um acompanhamento visual ao seu já bem-sucedido fonógrafo, uma espécie de máquina de entretenimento de uso público (*coin-operated*) onde imagens em movimento ilustrariam o som do Fonógrafo. Este aspecto é muito importante, uma vez que claramente demonstra que a ideia da imagem-movimento nunca esteve realmente dissociada do som gravado. Mais significativo ainda é o facto de a primeira máquina de filmar viável ter sido inventada como acessório para um aparelho de captação/gravação de som e não pela ideia em si. O advento do cinetógrafo completa, pois, um padrão recorrente em todos os avanços tecnológicos na área: o cinema apenas pôde despontar como meio independente após a invenção dos instrumentos necessários para o efeito, ou seja, «o cinema, na sua base material, é uma forma tecnológica», onde a «inovação tecnológica precede o impulso estético» (idem: 5.) Edison acreditava, erradamente, que o futuro das imagens-movimento passaria pela exibição individual, pelo que incumbiu Dickson de desenvolver o Cinetoscópio, um aparelho que permitisse simultaneamente gravar e sincronizar som e imagem. No entanto, a sincronização exacta provou ser impossível, e os primeiros filmes produzidos com esse intuito acabaram por ter um acompanhamento musical assíncrono. Para além disso, quando as atenções se viraram para a projecção, a reprodução do som tornou-se um objectivo ainda mais irrealizável, pois não era ainda possível a amplificação do som para uma audiência de maior escala, pelo menos até à invenção de tecnologias que o permitissem (no início do século XX, pelos Laboratórios Bell).

Aprofundando as sucessivas inovações técnicas na área da óptica e da mecânica, incluindo a máquina de Edison, os irmãos Lumière criaram, antes da viragem do século, o Cinematógrafo, um aparelho que tinha conjuntamente as funções de máquina de filmar, de revelação de película e de projector o que, pela primeira vez na história, tornou possível a projecção de imagens em movimento num ecrã. Assim, a 28 de Dezembro de 1895, Auguste e Louis Lumière realizaram a primeira projecção pública paga do cinema, numa sala do Grand

Café em Paris. Entre alguns dos títulos apresentados encontram-se *L'Arrivée d'un train en gare*, *Déjeuner de bébé* e *L'Arroseur arrosé*.

Outra contribuição tecnológica que merece ser destacada é aquela criada pela família Latham - a *Latham Loop*. Esta, ao ser incorporada nos sistemas de projecção, permitiu resolver o problema do comprimento das películas usadas na produção dos filmes, com significativas consequências estéticas; o cinema tinha aqui a possibilidade de explorar temas que requeriam muito para além do restritivo minuto de duração dos filmes até então. Um desses sistemas de projecção, criado por C. Francis Jenkins e Thomas Armat, utilizava, para além da *Latham Loop*, um mecanismo de *stop-motion* muito superior àqueles existentes na época. Edison acabou por comprar os direitos desse aparelho, naquilo que aparentemente é descrito como um acordo escandaloso, e, a 23 de Abril de 1896, dá-se a estreia do Vitascópio na popular Koster and Bial's Music Hall em Nova Iorque.

Este é apenas mais um exemplo da relação intrínseca entre arte e tecnologia no cinema. As inovações tecnológicas criaram uma nova dimensão estética para o meio; a perspectiva de filmes mais longos e, com esse facto, a possibilidade de introdução de uma narrativa. Para Cook (idem: 11), o aspecto mais importante destas projecções cinematográficas é que elas marcam o fim de um período de experimentações tecnológicas que tiveram início com a *series photography* de Muybridge em 1872 - o Vitascópio e o Cinematógrafo marcam o culminar da pré-história do cinema. Por volta de 1896, todos os princípios base para a gravação/registo e projecção tinham já sido implementados nas diferentes máquinas existentes que, à excepção de eventos como a introdução do som no processo de produção cinematográfica, permaneceram «essencialmente inalteradas até aos dias de hoje» (idem: 13.)

Sound-on-Disc vs Sound on Film

Depois da invenção do cinema em si, o evento mais significativo da sua história foi a introdução do som. De facto, a ideia de sincronizar som e imagens em movimento existia desde 1889, quando Edison incumbiu Dickson de encontrar uma forma de providenciar um acompanhamento visual para o seu fonógrafo; chegou inclusive a obter alguns resultados, com a sincronização tosca e irregular entre aquele e o cinetógrafo. Nas décadas seguintes, vários sistemas seriam inventados com o propósito de sincronizar registos sonoros com a projecção de

imagens-movimento, como o *Chronophone* de Léon Gaumont, usado em França, o *Vivaphone* de Cecil Hepworth, utilizado em Inglaterra, o *Kinetophone* de Edison, entre outros. Estes sistemas dependiam, no entanto, do fonógrafo para reproduzir a componente sonora da performance filmica.

Os primeiros fonógrafos usavam cilindros em cera e os discos adaptados mais recentes para a época, mas ambos tinham três problemas em comum: sincronização som-imagem; amplificação do som para uma audiência de maior dimensão e conciliar a brevidade dos formatos utilizados com filmes cada vez mais longos. Enquanto os primeiros poderiam ser remediados de uma forma ou de outra, o terceiro foi o mais difícil de resolver e o que potencialmente fez com que se perdesse o interesse na procura de um sistema de sincronização som-imagem verdadeiramente eficaz nos anos seguintes. Mas a imperfeição dos sistemas citados não deixou os filmes silenciosos. De facto, o cinema mudo foi tudo menos isso - a música ao vivo esteve presente desde os seus primórdios e efeitos sonoros produzidos por artistas individuais ou máquinas como o *Allefex* ou *Kinetamophone* eram a regra nos filmes após 1908. Um pianista esteve presente na primeira exibição comercial realizada pelos Lumière em 1895 e, em 1902, Méliès pessoalmente acompanhou ao piano a estreia em Paris do seu filme *Le Voyage dans la lune*. Acompanhando a evolução dos filmes em tamanho e narrativa, assistimos ao abandonar de um improviso musical intermitente durante aqueles para um acompanhamento musical contínuo, onde a natureza de cada cena é «determinada pelo tipo de música tocada com ela» (idem, 2006.) Ao mesmo tempo, os teatros e *nickelodeons* deram lugar aos *dream palaces*, com capacidade para alojar milhares de espectadores e orquestras com até cem instrumentistas ou, pelo menos, um fantástico órgão Wurlitzer, que conseguia produzir uma grande variedade de efeitos. A noção de que o som poderia complementar e vivificar a experiência do cinema e o facto de que nem todos os teatros ou salas de cinema tinham a capacidade financeira para contratar orquestras inteiras, ou o já mencionado órgão Wurlitzer, fizeram com que a procura por um meio efectivo e pouco dispendioso de registar o som nunca fosse abandonada totalmente.

Pensava-se, a este ponto na evolução do cinema, que os problemas massivos na sincronização do som presentes no sistema de disco se resolvessem registando o som directamente na película de filme e a primeira tentativa de sucesso para concretizar esse feito foi realizada por Eugene Augustin Lauste em 1910. As suas experiências serviram de base ao

Photophone, um dos dois sistemas mais usados por Hollywood nos princípios do cinema sonoro. Já em 1919, três inventores alemães - Josef Engl, Joseph Massole e Hans Vogt - patentearam o processo Tri-Ergon, um sistema *sound-on-film* que usava uma célula fotoelétrica para converter ondas sonoras em impulsos eléctricos e estes em ondas de luz que eram registadas fotograficamente na berma da película de filme. Através de um leitor montado no projector (para além de outros mecanismos), conseguiam assegurar a sincronização perfeita entre som e imagem. Por fim, em 1923, o americano Lee de Forest patenteou um sistema *sound-on-film*, muito similar ao processo Tri-Ergon, que resolveu decisivamente o problema da amplificação. No entanto, e apesar do sucesso dos mais de mil filmes sonoros produzidos por Forest entre 1923 e 1927, os produtores de Hollywood nunca se mostraram interessados em investir neste sistema, principalmente por acreditarem que o filme sonoro era uma novidade sem futuro algum, já para não falar dos custos astronómicos da conversão dos seus sistemas de produção e exibição. Pelo menos até ao aparecimento de um sistema *sound-on-disc* rival denominado de *Vitaphone*, em 1926.

O *Vitaphone* era um sistema *sound-on-disc* sofisticado, desenvolvido pelos laboratórios Western Electric e Bell Telephone numa clara indiferença à antipatia de Hollywood em relação ao som. Após a recusa de inúmeros estúdios na adopção e utilização deste sistema, os estúdios Warner Bros. Pictures decidiram arriscar e investir no mesmo, primeiramente como uma forma de providenciar um acompanhamento musical sincronizado aos filmes mudos. Após um estrondoso sucesso, com a estreia de *Don Juan* (de Alan Crosland, 1926) no Refrigerated Warner Theatre em Nova Iorque, os críticos foram unânimes na hora de elogiar o sistema *Vitaphone*. Apesar disso, a restante indústria cinematográfica esperava ansiosamente que este sucesso se desvanecesse com o tempo, uma vez que a conversão total ao som seria praticamente insuportável e impraticável do ponto de vista monetário e técnico, podendo mesmo levar ao «colapso financeiro da indústria» (idem: 209.)

Em 1927, impelida pelo sucesso do *Vitaphone*, a Warner Bros. deu início à produção do filme que asseguraria o triunfo do cinema sonoro e, em última análise, determinaria a sua direcção: *The Jazz Singer*, de Alan Crosland. Adaptado de uma peça da Broadway, *The Jazz Singer* foi essencialmente concebido como um filme mudo com acompanhamento musical e sonoro sincronizado e onde todos os diálogos se faziam por meio de legendas, com apenas duas breves excepções: no início do filme, onde Jolson fala para a audiência de um clube nocturno e

profere as suas famosas palavras «*Wait-a-minute... Wait-a-minute... You ain't seen nothin' yet*»; mais tarde no filme, quando Jolson enceta um verdadeiro diálogo com a sua mãe por diversos minutos. Este foi o único diálogo falado do filme, mas teve um impacto sensacional na audiência, cansada das convenções do cinema mudo e cada vez mais indiferente às curtas produções com simples acompanhamento musical. Assim, diz-se que os *talkies* nasceram com *The Jazz Singer*, não porque foi a primeira longa-metragem que gozava do diálogo sincronizado, mas porque foi a «primeira a empregá-lo de uma maneira realista e aparentemente não deliberada» (idem: 211.) Em 1928, o público americano tinha claramente escolhido o cinema sonoro e os estúdios tinham apenas duas escolhas: ou se adaptavam ou desapareceriam rapidamente. A questão passava agora pelo tipo de sistema que seria definitivamente adoptado pelos mesmos, e a escolha era vasta. Paralelamente ao *Vitaphone*, a Western Electric desenvolvia um sofisticado processo *sound-on-film* semelhante ao comercializado como *Tonofilm* (P. O. Pedersen e Valdemar Poulsen, 1923) na Alemanha; ao mesmo tempo a Fox lançava o *Movietone* (outro sistema *sound-on-film*) e a RCA era apresentada ao novo e aperfeiçoado *Photophone*. Por altura do verão, por vontade própria ou não, Hollywood preparava-se para a conversão ao som.

O primeiro filme falado, *Lights of New York* (de Bryan Foy, produzido pela Warner Bros.), estreou a 6 de Julho de 1928 e contava a história de dois barbeiros de um meio pequeno que decidem aventurar-se na grande cidade. O sucesso do filme foi tal que, no final do ano, era dada como certa a morte do cinema mudo; no ano seguinte, a conversão total ao som alterou radicalmente a estrutura da indústria cinematográfica e revolucionou a prática do cinema em todo o mundo.

A Europa acompanhou os esforços americanos na conversão ao som, e a 16 de Janeiro de 1929 estreia o primeiro filme que apresentava uma performance vocal sincronizada - a produção alemã *Ich küsse Ihre Hand, Madame*. Sem qualquer diálogo e com apenas algumas canções protagonizadas por Richard Tauber, foi produzido utilizando um sistema *sound-on-film*. No entanto, o primeiro filme falado dramático de sucesso foi *Blackmail*, de Alfred Hitchcock, cuja estreia se fez a 21 de Junho de 1929. Originalmente filmado como um filme mudo, *Blackmail* foi reencenado para incluir as sequências de diálogo e efeitos sonoros, antes da sua estreia. Produzido com o *Photophone*, teve um êxito substancial e foi aclamado como uma inteligente composição de som e silêncio. A conversão dos locais de exibição estava, no entanto e um

pouco por toda a Europa, ainda bastante atrasada. Apesar de a maioria dos teatros em Inglaterra estar, até àquele momento, devidamente equipada no final de 1930, o mesmo já não acontecia em França e, particularmente, na União Soviética, e uma grande parte da indústria via ainda os filmes mudos como uma possibilidade artística e comercial viável até meados dos anos 30.

Quando a Grande Depressão atingiu Hollywood em força em 1932, o cinema mudo era uma memória distante e todo o equipamento e tecnologia tinham já sido uniformizados; para além disso, o sistema *sound-on-film* levou a melhor sobre o sistema *sound-on-disc* devido à sua superior qualidade de reprodução e menores problemas na sincronização, para além de uma maior flexibilidade daquele na gravação fora dos limites do estúdio. Estava dado o último passo para a alteração permanente da configuração estética do cinema.

Os filmes estavam destinados a falar desde os seus primórdios, daí que, de certa forma, o cinema mudo representa uma aberração de trinta anos relativamente à tendência natural do meio para uma representação total da realidade (Idem: 5.)

O Nascimento do Cinema (evolução estética)

O Som no Cinema Mudo

Como já vimos, desde a primeira projecção dos irmãos Lumière em Paris, uma das modalidades de acompanhamento sonoro era efectuada através do improvisado de músicos ou mesmo actores, atrás ou à frente da tela, que procuravam contribuir para um «maior dinamismo e um maior entusiasmo do público», ou seja, «o objectivo do acompanhamento musical sempre foi o de ‘melhorar’ o filme, de aperfeiçoá-lo» (Manzano, 2003: 26.) Para além deste, a música tinha um outro objectivo, na época do cinema mudo; ela permitia abafar o ruído do projector, evitando que a atenção do espectador fosse desviada para o barulho metálico. Esse ruído acentuava de uma forma drástica o lado desumano e mecânico do espectáculo, criando por um lado uma sensação de desconforto e mal-estar, acentuando por outro o efeito fantasmagórico das imagens a duas dimensões, a agitação de sombras irreais na tela - tal fenómeno não podia deixar, para Anatol Rosenfeld, de aterrorizar a audiência:

Segundo Hanns Eissler, a música, pela magia que lhe é própria, conseguiu exorcizar a angústia dos espectadores, ajudando-os a amortecer o choque que

sentiam ao se deparar com as sombras em movimento. [...] Mas a música não só exorcizava a angústia dos espectadores, ela também proporcionava aos espectros a vida que lhes parecia faltar. [...] Ela munia-os da terceira dimensão, dava-lhes fundo e plástica, humanizava-os e transmitia-lhes o sopro divino, a alma de que careciam (Idem: 27.)

Não é de admirar, portanto, que logo de início os proprietários das salas de cinema recorressem a músicos, artistas e a pequenos conjuntos e orquestras, quer pelos motivos expostos, quer para distrair o público das imperfeições das primeiras películas.

Tais pianistas e orquestras, recrutados entre os músicos de cafés, restaurantes e hotéis, costumavam tocar quaisquer peças do tipo ‘música de salão’, sem nenhum nexo com o enredo, a atmosfera, o ritmo, a montagem e o sentido do filme. (idem, 28)

Como consequência, havia uma disparidade e contraste absolutos (ainda que não intencionais ou estéticos) entre filme e música, uma vez que uma cena altamente dramática podia ser acompanhada por uma melodia alegre e uma cena cómica por uma marcha fúnebre.

O uso do pianista individual foi um progresso face às orquestras, pois enquanto estas tocavam peças escolhidas de antemão, o pianista - pela maior capacidade de improvisação que possuía, por ser elemento único - podia permitir-se a variações no registo musical que se adequassem ao filme e acompanhassem o seu desenrolar. Com efeito, «foram estes solistas que pela primeira vez procuraram ‘criar atmosfera’ através da sua música» (idem, ibidem.) A partir desta experiência inicial, desenvolveu-se uma relação cada vez mais próxima entre música e imagem; houve uma maior exigência no que concerne à associação entre as duas e, consequentemente, um maior cuidado na apresentação e aproximação da primeira com o próprio tema do filme. O improviso foi, de seguida, adoptado pelas orquestras, ainda que de forma algo estranha no início. Numa fase mais adiantada, era dada ao maestro uma noção ou ideia geral do filme, possibilitando-lhe a escolha de músicas adequadas à história e enredo do mesmo.

Com isto, se realizaram as primeiras tentativas de uma real sincronização entre obra visual e acompanhamento acústico. Os editores de música começaram a interessar-se por este novo campo de actividade, contratando compositores que se

especializaram na criação de uma música de fundo uniformizada, capaz de ser convenientemente adaptada às cenas de terror, angústia, espera, transbordamento sentimental, amor, paixão violenta, ciúme, irritação, paisagem serena, paisagem de tempestade, etc (Idem, 29.)

À medida que surge uma preocupação latente com a produção, com filmes de maior duração, encenação e elaboração, encontramos uma crescente sofisticação nos acompanhamentos musicais. Por altura dos anos 20, muitos produtores tinham já como rotina encomendar partituras (ou *scores*) originais para as suas melhores obras e durante essa década todo e qualquer longa-metragem, independentemente da sua qualidade, era acompanhada de uma lista com sugestões musicais a ser tocadas em determinados pontos da mesma. A primeira peça original *film music* foi composta em 1907 por Camille Saint-Saëns, para o filme *L'Assassinat du duc de Guise* (1908). Outras peças memoráveis da era do silêncio incluem as *scores* de Joseph Carl Breil para os filmes *The Birth of a Nation* (1915) e *Intolerance* (1917) de Griffith, a *score* assinada por Gottfried Huppertz para o filme *Metropolis* (1927) de Fritz Lang, ou as brilhantes e revolucionárias *scores* de Edmund Meisel para os filmes *Potemkin* (1925) e *Outubro* (1928), de Eisenstein.

Para além da música como acompanhamento às imagens do cinema, é pertinente mencionar a estrutura da montagem utilizada no cinema mudo, para melhor analisarmos a inevitabilidade da introdução do som na arte cinematográfica. Manzano, dando como exemplo a primeira projeção pública *L'Arrivée d'un train en gare*, dos irmãos Lumière, explica como os elementos visuais trazem em si movimento e noção de ritmo:

Os elementos visuais, plásticos, o movimento em direcção à plateia, são ali acrescidos (sob um aspeto memorial) da lembrança do som do comboio, do ritmo das suas rodas, com o intuito de provocar a sensação até então inédita da iminência da colisão (Idem: 32)

Em *Consciência Vingadora* (1924), Griffith recorre à repetição de grandes planos de um pé a bater no chão ou um lápis a tamborilar numa mesa de forma a enfatizar o bater do coração que leva o criminoso do conto de Allan Poe à obsessão e, por fim, ao seu desmascarar. Analogamente, Eisenstein utilizou, no seu filme *Outubro* (1928), inúmeros grandes planos de botas de Cossacos a dançar até se tornar perceptível para o espectador a cadência e ritmo dos

seus movimentos. Mais tarde, no filme, o russo utiliza uma série de planos rápidos do cano de uma metralhadora, levando o espectador a imaginar o seu disparar mortífero.

Eisenstein (2002: 58) elabora a questão da estrutura da montagem no cinema mudo mais aprofundadamente, aludindo à técnica da «dupla exposição» como forma de criar o efeito de som e música através de meios puramente plásticos:

[...] em *A Greve*, há experiências nesta direcção. Há uma sequência curta mostrando uma assembleia de grevistas com a aparência de um passeio casual, com um acordeão. Esta sequência termina com um plano onde tentámos criar um efeito sonoro através de meios puramente visuais. As duas trilhas do futuro - visual e sonora - eram, neste caso, trilhas visuais, uma dupla-exposição. Na primeira exposição, um lago podia ser visto ao pé de uma montanha, pela qual subia, em direcção à câmara, uma fila de artistas ambulantes com seu acordeão. A segunda exposição era o imenso acordeão em primeiro plano, enchendo toda a tela com o seu fole em movimento e as suas teclas muito brilhantes. Este movimento, visto de diferentes ângulos, sobre a outra exposição contínua, criou a sensação de um movimento melódico que uniu toda a sequência (Idem, ibidem.)

O cinema mudo está, pois, repleto de «efeitos sonoros mudos», como lhes chama Marcel Martin (2005: 142), que evidenciam «o beco sem saída em que se encontrava o cinema no fim do mudo e os meios desesperados que era obrigado a apresentar para compensar a ausência de fenómenos sonoros». Amputada de uma dimensão essencial, continua Martin, «a imagem muda era obrigada a tornar-se duplamente significativa. A montagem adquirira um lugar considerável na linguagem fílmica, porque havia necessidade de nela intercalar planos explicativos», cujo objectivo passava por proporcionar ao espectador uma noção do que se sucedia na tela.

A Transição

Em 1927, quando *Jazz Singer* renunciou a era ‘falada’, muitos críticos receavam que o som se tornasse a sentença de morte da arte do cinema. De facto, a maioria dos primeiros *talkies* era visualmente desinteressante, muito por culpa das limitações do equipamento usado e

os filmes simplesmente «[...] cessaram de se mexer quando começaram a falar, porque entre 1928 e 1931 eles voltaram virtualmente à sua infância em termos de edição e movimento de câmara» (Cook, 2003: 222.)

Isto acontecia devido às limitações dos microfones primordiais; possuíam um alcance reduzido, obrigando os actores a ditar as suas falas directamente para os mesmos por forma a serem ouvidos de forma clara na gravação, com consequências óbvias na sua mobilidade em cena. Para além disso, e apesar do seu curto alcance, eram extremamente sensíveis e multidirecionais, apanhando por isso todo e qualquer som que estivesse perto o suficiente para ser captado e dificultando ainda mais a compreensão do discurso. O maior problema que adveio destas limitações foi a obrigatória inércia da câmara, não só pelo ruído da sua deslocação mas também pelo barulho inerente ao funcionamento da mesma, levando a que se perdesse a possibilidade de atingir efeitos expressivos através do seu uso. De facto, «a gravação sonora rapidamente tornou o cinema ainda mais estático que as peças filmadas da sua primeira década» (idem, ibidem), porque os actores tinham de se manter ao alcance de um microfone e de uma câmara estáticos.

O impacto da gravação do som na edição de um filme foi provavelmente o factor mais significativo no que respeita à regressão que se deu na era de transição. Nos filmes mudos, a edição não estava restrita ao conteúdo, os diálogos raramente se apresentavam e as legendas tanto podiam incluí-los como eliminá-los de todo para facilitar a montagem de uma certa sequência, estando - a edição - subordinada à tecnologia de captação do som, o que acabou por a tornar em algo com uma função meramente funcional em vez de expressiva. O *cross-cutting*, os grandes planos entrecortados, a sintaxe de edição de Griffith, a estrutura da montagem de Eisenstein, os movimentos fluidos e expressivos introduzidos por Murnau e Freund, «foram, com efeito e ainda que temporariamente, eliminados pela tecnologia desajeitada de gravação sonora da altura» (idem: 223.) Foram substituídos por uma série de «fotografias falantes» tiradas de um mesmo ângulo a médio alcance, variando apenas quando o diálogo cessava. Actores com experiência em palco tornaram-se extremamente relevantes durante os princípios da era sonora, uma vez que os realizadores não podiam mais instruí-los no decorrer da cena, pelo que estes dependeriam da sua capacidade de memorização das falas, para além da necessidade de um bom timbre e articulação na voz.

O advento do som trouxe a Hollywood - para além de editores e críticos, escritores e

novelistas - técnicos de som, cuja única preocupação passava pelo correcto posicionamento de câmara e microfone, munidos de uma autoridade infundada. Para Arthur Knight,

[os] peritos, preocupados com nada mais que a qualidade do som dos filmes em que trabalhavam, simplificavam continuamente os seus problemas ao insistir que as cenas fossem filmadas em cantos, preterindo os *long-shots* a favor de um mais facilmente controlável close-up. Em pouco tempo, todas as técnicas, a habilidade artística que os realizadores haviam adquirido nos anos do cinema mudo foram postos de parte e esquecidos na sombra do microfone (Idem: 224.)

A fonte de maior de significado residia, na altura, no som, especialmente no diálogo e as imagens tendiam apenas a ilustrar a banda sonora. A ameaça da forma criativa do cinema trazida pela introdução do som era tal que muitos realizadores e teóricos se opunham, por vezes violentamente, àquela, uma vez que o cinema, estando na sua fase de articulação mais avançada, poderia retroceder permanentemente devido ao interesse do público pela novidade que era o som. Em 1930, Paul Rotha refere isso mesmo, atestando que:

o poder do diálogo não é comparável ao valor descritivo das fotografias. A tentativa de combinar discurso e imagens é a oposição directa de dois meios separados que seduzem (o espectador) de duas formas completamente distintas... [A] o filme visual mudo é capaz de provocar um efeito mais dramático, poderoso e duradouro na audiência, devido à sua unicidade de atracção, do que um filme falado... Imediatamente uma voz começa a ouvir-se no cinema, o aparato do som precede a câmara, violentando os instintos naturais (Idem: 225.)

Com a evolução de tanto câmaras como microfones, permitiu-se o retorno de uma certa liberdade à cena, ainda que algumas restrições se mantivessem.

Realizadores formalistas - como Eisenstein ou Pudovkin - eram particularmente contra o uso do som realista (ou sincronizado). O facto é que, com o tipo de montagem metafórica usada por Eisenstein, com as suas transições no tempo e espaço, não faria sentido que um som realista tivesse de ser atribuído a cada imagem. Em 1928, Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov publicam um manifesto, de nome “Som e Imagem”, onde podemos perceber que:

O filme sonoro é uma arma de dois gumes e é muito provável que venha a ser

utilizado segundo a lei do menor esforço, quer dizer, para satisfazer simplesmente a curiosidade do público. Mas o maior perigo é constituído, talvez, pela ameaça da invasão do cinema pelos «dramas de alta literatura» e outras tentativas de intrusão do teatro no ecrã. Utilizado desta maneira, o som destruirá a arte da montagem, um dos meios fundamentais do cinema. Porque qualquer adição do som a fracções de montagem intensificará essas fracções, enriquecendo o seu significado intrínseco, e isto, sem dúvida, em detrimento da montagem, que produz o seu efeito não por pedaços, mas sim, acima de tudo, pela reunião desses pedaços (Martin, 2005: 138.)

No entanto, e apesar do risco apresentado pelo som, era reconhecido o seu potencial para acrescentar uma nova dimensão ao meio do cinema e foi apresentado o antídoto para essa situação, que, segundo Martin, é a ideia essencial do manifesto dos três formalistas:

Apenas a utilização do som como contraponto em relação a um pedaço de montagem visual oferece novas possibilidades de desenvolver e aperfeiçoar a montagem. As primeiras experiências com o som só deverão ser dirigidas à «não-coincidência» com as imagens visuais. Só este método de ataque produzirá a sensação procurada que conduzirá, com o tempo, à criação de um novo contraponto orquestral de imagens-visões e de imagens-sons (Idem:138 - 139.)

Finalmente, é apontada uma vantagem técnica distinta do filme sonoro relativamente ao cinema mudo:

O som, tratado na sua qualidade de elemento novo da montagem, (e como elemento independente da imagem visual), introduzirá inevitavelmente um meio novo e extremamente afectivo de exprimir e resolver os problemas complexos contra os quais esbarrámos até agora e que não conseguimos resolver devido à impossibilidade, com que nos debatíamos, de encontrar uma solução apenas com a ajuda dos elementos visuais (Idem, ibidem.)

A nova descoberta técnica não é um acaso na história do cinema, mas antes uma consequência natural [...], graças à qual os realizadores podem escapar de inúmeros becos sem saída. A legenda, apesar de um sem número de tentativas de a incorporar no movimento ou imagens de um filme é o primeiro beco sem saída.

O segundo é a miscelânea explanatória que sobrecarrega a composição das cenas e atrasa o ritmo do filme (Cook, 2003: 225.)

Eisenstein havia experimentado (com resultados negativos) integrar legendas com imagem, mas estas interferiam sucessivamente com a fluidez da narrativa e ritmos de montagem. Ao eliminar a necessidade de legendas, o filme sonoro acaba por libertar o cinema da sua dependência da palavra escrita e providenciou àquele uma dimensão narrativa que não interferia com as dinâmicas visuais da montagem. A tarefa agora passava por não deixar que o cinema se confinasse apenas à palavra falada dos *talkies*.

No seu livro *O Sentido do Filme*, Eisenstein (2002: 54) refere que não há uma diferença fundamental na abordagem dos problemas da montagem puramente visual¹ e da montagem que liga as diferentes esferas dos sentidos, no processo de criação de uma imagem sonoro-visual. Refere ainda que, «tomando por base que essa imagem única, unificadora e determinada pelas suas partes componentes, desempenha o papel decisivo na hora cinematográfica criativa, queremos salientar [...] que os meios de expressão podem ser retirados de qualquer um dos vários campos com objetivo de enriquecer ainda mais a imagem» (idem: 52.) Dando como exemplo as notas de Leonardo da Vinci para *O Dilúvio* - classificando-o como um extraordinário argumento, explica como podemos alcançar essa união utilizando os vários elementos de um filme, sejam eles visuais (plásticos), dramáticos (comportamento humano) ou sonoros (barulho do desmoronamento e dos gritos).

Tendo isto presente, vemos, segundo Eisenstein (idem, ibidem), que a transição da montagem do cinema mudo para o cinema sonoro (ou montagem audiovisual) não se altera quanto ao princípio, ainda que essa transição traga consigo inúmeras dificuldades, tarefas e novos métodos de trabalho. Para melhor compreendermos este princípio (já reconhecido na Declaração de 1928 sobre o cinema sonoro), o russo analisa a natureza dos fenómenos audiovisuais comparando-os àqueles vivenciados pelo Homem em si, ao seu comportamento e particularmente à sua forma de compreender a realidade, de criar imagens a partir dela. De

^{1 1} Definida pelo realizador russo como sendo: «o fragmento A, derivado dos elementos do tema em desenvolvimento, e o fragmento B, derivado da mesma fonte, ao serem justapostos fazem surgir a imagem na qual o conteúdo do tema é personificado de forma mais clara [...] isto é, a justaposição destes precisos elementos e não de elementos alternativos» deve suscitar «na percepção e nos sentidos do espectador a mais completa imagem desse tema preciso» (Idem, 51.)

¹Notas de Leonardo da Vinci para uma representação do dilúvio bíblico pela pintura. Para Eisenstein, “todos os seus vários elementos [...] são igualmente fundidos numa imagem única, unificadora, definitiva, de um dilúvio.” Notas traduzidas na íntegra no livro “O sentido do Filme” de Eisenstein (2002, 25 e 26)

facto, «o Homem e as suas relações entre os seus gestos e entoações de voz, que surgem das [...] emoções, são os nossos modelos para determinar estruturas audiovisuais». E O Dilúvio de Leonardo é certamente um esboço «no qual ele se esforçou para colocar todos os aspectos da imagem como ela passava diante do seu olho interior» (idem: 53), o que explica a profusão de elementos plásticos e gráficos, mas também de elementos dramáticos e sonoros.

Partindo desse princípio, Eisenstein (idem: 54) tenta encontrar a correcta abordagem que vá de encontro a este novo tipo de montagem, a qual denominou de montagem vertical, tarefa intimamente ligada à produção de *Alexander Nevsky*. Esse termo foi cunhado com base nas partituras de uma orquestra, onde cada pauta é dividida horizontalmente, cada uma contendo uma parte de um instrumento ou grupo de instrumentos, mas também verticalmente, interligando todos os elementos da orquestra dentro de unidades de tempo específicas. É nesta progressão da linha vertical, aliada ao entrelaçado horizontal, que se cria e desenvolve o «movimento musical complexo e harmónico de toda a orquestra». Assim, a única diferença entre a partitura orquestral e a partitura audiovisual é que, nesta última, é necessário adicionar um novo item às partes instrumentais; uma pauta de imagens visuais «que se sucedem e correspondem, de acordo com as suas próprias leis, ao movimento da música - e vice-versa». Eisenstein (idem: 57) acrescenta ainda que, do ponto de vista da estrutura da montagem, «não mais temos uma simples sucessão horizontal de quadros, mas uma nova superestrutura», erigida verticalmente sobre a estrutura horizontal; e as relações criadas a partir deste tipo de montagem são as mesmas relações que encontramos dentro da música ou mesmo dentro da estrutura da montagem do cinema mudo.

René Clair, outro realizador formalista europeu cujas ideias se assemelhavam às dos três formalistas russos, opunha-se àqueles que são considerados filmes cem por cento *talkies*, mas conseguia perceber as possibilidades distintas para o uso criativo do som nos filmes. Acreditava que o som deveria ser usado pontualmente e não indiscriminadamente, uma vez que o ouvido é tão selectivo quanto o olho humano, e que o som deveria ser editado da mesma forma que a imagem; mesmo as próprias sequências de diálogo não requereriam essa sincronização constante entre som-imagem, providenciando a continuidade necessária à cena de forma a permitir uma maior liberdade à câmara para explorar informações contrastantes:

Importa, antes de tudo o mais, procurar acções inteiramente compreensíveis através da imagem. A palavra deve apenas ter um valor emotivo e o cinema deve

permanecer uma expressão internacional falada por imagens. A língua de cada povo dar-lhe-á apenas uma coloração musical (Martin, 2005: 138.)³

A conclusão a que chegaram os três formalistas russos, assim como Clair, foi a de que o som apenas representaria uma ameaça para o cinema se o microfone se tornasse um servo da palavra, do diálogo, denunciando o som naturalista ou sincronizado e defendendo o uso assíncrono do som; defendiam pois que o som deveria ser visto como uma «extensão e expansão» da montagem, na qual ruídos, diálogo e música ofereceriam um contraponto às imagens, amplificando e enriquecendo a cena e a narrativa (idem, ibidem.)

A controvérsia entre os defensores do som síncrono e os do som assíncrono assentava assim na derradeira questão levantada com o nascimento do cinema em si: deveria o som, como as primeiras imagens-movimento, captar a realidade de uma forma naturalista ou criar uma realidade sintética própria? Se, por um lado, os produtores americanos mais conservadores acreditavam que a sincronização total entre som-imagem impediria que se instalasse a confusão nos espectadores - da mesma forma que os seus predecessores se sentiam hostis relativamente à fragmentação do *continuum* da realidade visual através da montagem e edição, por outro encontramos formalistas como Eisenstein, Pudovkin e Clair, que viam o uso do som em contraponto como único caminho estético a seguir. No entanto, o melhor cinema combina as duas práticas, como mais tarde descobririam os grandes pioneiros no uso criativo do som.

Também Martin (2005: 143) refere as possibilidades criadas com a introdução do som no cinema, uma vez que este, para além do extenso registo descritivo que empresta ao filme quando utilizado em contraponto, em contraste com a imagem, permite ao realizador organizar as relações imagens-som de diferentes formas, em lugar da imagem única do filme mudo. Martin refere ainda a possibilidade de o som ser utilizado fora de campo, correspondendo a uma fonte que não se encontra no ecrã, permitindo a sua utilização em contraponto realista. Assim, para Martin, a imagem «adquire o verdadeiro valor realista graças ao acompanhamento sonoro», ao mesmo tempo que certos elementos (como o grande plano), anteriormente utilizados para compensar a ausência do elemento sonoro, são remetidos para um papel meramente psicológico e dramático.

³Clair dá como exemplo uma sequência retirada do filme "The Broadway Melody" (Harry Beaumont, 1929), onde o som de uma porta a fechar e um carro a arrancar são ouvidos mas não ilustrados pela imagem, que apenas releva um grande plano da face angustiada da heroína. (Cook, 2004: 226.)

A questão seria finalmente resolvida através de um processo conhecido como *postsynchronization* ou dobragem, que permitia o uso de som síncrono e assíncrono de uma forma simultânea e consistente dentro do mesmo filme. Este processo, aliado a outras inovações na área da captação e mistura do som (como o uso de vários e melhores microfones para a gravação de diálogo ou o aparecimento do *magnetic sound*), devolveu o elemento plástico e manipulativo ao filme e levou à conclusão, por parte da maioria dos realizadores, de que uma banda sonora não era, não deveria ser, completamente síncrona ou assíncrona, mas antes uma composição de diferentes tipos de som, todos passíveis de serem controlados e manipulados.

Entre as principais contribuições que o som trouxe à arte cinematográfica, segundo Martin (idem: 144 - 146) estão:

- o realismo ou «impressão de realidade», pois o som exponencia a autenticidade da imagem e a sua credibilidade material e estética e o espectador reencontra «essa polivalência sensível, essa compenetração de todos os registos perceptivos que nos impõe a presença indivisível do mundo real»;
- a continuidade sonora, uma vez que a banda sonora, sendo geralmente independente da montagem visual, «restabelece a continuidade, tanto ao nível da percepção simples como da sensação estético»;
- a supressão das legendas do cinema mudo, libertando a imagem da sua função explicativa e permitindo que a mesma se consagresse à função expressiva. Ao mesmo tempo a voz fora de campo possibilitou ao cinema o domínio da psicologia e a exteriorização dos pensamentos mais íntimos (monólogo interior);
- a promoção do silêncio como valor positivo, potenciando a função dramática daquele como símbolo de perigo, morte, angústia ou solidão. «O silêncio, muito melhor do que uma música atordoadora, pode sublinhar com força a tensão dramática de um determinado momento»;
- as elipses possíveis de som e imagem, graças ao seu dualismo;
- a justaposição da imagem e do som em contraponto permitiu criar um sem número de símbolos e metáforas;
- por fim, a música, mesmo que não justificada por um elemento da acção, constitui ainda assim material expressivo particularmente rico.

O som no cinema – o que é o som afinal?

«Sound is a very important part of the creative process. It's all about immersion.»

(Jackson, 2014)

Para Michel Chion (1994: 143) o filme sonoro é visto, sob uma perspectiva ontológica e histórica, como um complemento, uma espécie de acrescento a uma série de imagens projectadas para um ecrã; ainda que as bandas sonoras dos filmes mais recentes sejam extremamente ricas, pulsantes e crepitantes, o cinema manteve a sua «definição visual ontológica» intacta, ou seja, «um filme sem som permanece um filme; um filme sem imagem ou, pelo menos, sem uma tela visual para projecção não é um filme». Com a excepção de algumas obras⁴, o filme pode ser descrito como sendo apenas um conjunto de sons referentes a um ponto específico na imagem projectada, ponto esse que pode ou não estar ocupado.

Convém, antes de mais, primeiramente definir o que entendemos por som de um filme. Tendo em conta que grande percentagem do som final de um filme é criado em pós-produção - por todas as razões apontadas, no capítulo anterior, relativas à captação do som pelo microfone, na sua forma mais crua (o microfone não possui a capacidade para distinguir sons, isolá-los de acordo com a sua relevância para a compreensão do espaço que rodeia a personagem) e por isso indistinguível para o ouvido humano caso fosse transposta sem a devida mistura para a película - poderemos pensar, como Barbosa (2000: 1) que «quase toda a componente sonora de uma obra de ficção não passa de uma representação visual de fenómenos psico-acústicos que têm o objectivo de criar na audiência a ilusão de um ambiente real e credível».

Ilusão é a palavra-chave no que toca à função do som propriamente dito no cinema e a questão é, em si, tremendamente ambígua e demasiado complexa para poder ser explanada em algumas páginas. Parece-nos, no entanto, pertinente abordar o tema para melhor compreendermos a importância do som em toda a narrativa cinematográfica. O que é o som real e o que é ilusão? O que é o som real na dimensão fílmica, o que representa, qual a sua função?

⁴ No ano 2000 estreia o filme *Branca de Neve*, do realizador português João César Monteiro, consistindo numa projecção a negro, entrecortado por planos curtos e descontinuos; Chion dá como exemplo o filme *Weekend* de Walter Ruttmann (1930), composto por uma montagem de sons numa «banda sonora óptica» (1994: 143).

Mais importante ainda, corresponderá o som real à captação e reprodução exacta de todos os sons captados numa determinada cena, num determinado local, sem qualquer manipulação ou intervenção técnica?

Michel Chion (1994: 107) aborda a questão da realidade do som, distinguindo entre som verdadeiro (*sound truth*) e som verosímil (*sound verisimilitude*). Tendo em conta que a realidade do dia-a-dia raramente se traduz numa completa e fiável apreensão dos sons *per se*, ou seja, a audição vem, na vida real, associada ao contexto e a outros sentidos como a visão (audição selectiva), como podemos assegurar-nos da fiabilidade de um som no que toca à sua representação da realidade? Como refere o autor, «apenas retemos impressões de tais sons se eles carregarem em si significância material e emocional», todos os outros sons cuja importância é mínima são imediatamente descartados da nossa memória. Dessa forma, para analisarmos a «verdade» de um som teremos de recorrer aos muitos códigos estabelecidos pelo próprio cinema e outras artes representacionais, mais rapidamente que às nossas hipotéticas vivências. De que outra forma poderíamos determinar a «verdade» contida no som de um filme de guerra a não ser tendo presenciado uma cena semelhante? Na maioria das vezes recorreremos a memórias criadas precisamente através de filmes anteriores, de sons de guerra previamente ouvidos e não a noções da realidade vivida:

Os códigos do teatro, televisão e cinema criaram convenções muito fortes, determinadas por uma maior preocupação pelo *rendering* que por uma verdade literal. Estamos todos perfeitamente familiarizados com essas convenções e facilmente estas se impõem à nossa própria experiência e a substituem, tornando-se a nossa referência da realidade em si (Idem, 108.)

Chion prossegue explicando que o cinema desenvolveu códigos de realismo muito específicos relacionados directamente com a sua natureza técnica. E esses códigos estão tão entranhados no espectador que, comparando duas reportagens em zona de guerra no terreno parecerá mais fidedigna e real aquela cuja imagem está tremida, pouco nítida (entre outras características), que uma que se apresenta com um enquadramento perfeito e tenha visibilidade perfeita. Assim é para o som, pois «a impressão de realismo está muitas vezes ligada a um sentimento de desconforto, a interferências no som ou ao barulho do microfone». Estes efeitos podem, obviamente, ser utilizados de forma propositada e simulada, a fim de acentuar a sensação de realismo de uma cena.

Assim, o autor distingue, na página 109, as noções de *rendering* e reprodução, no que respeita à função narrativa e realista de sons diegéticos. Para o autor, o espectador reconhece os sons como verdadeiros, como adequados, se transmitirem o sentimento associado à cena em questão; a capacidade para expressar as sensações provocadas pela situação retratada, para provocar um efeito dramático específico (seja concordante ou dissonante com a imagem), sobrepõe-se à necessidade de uma reprodução exacta da realidade.

Contudo, o som não consegue expressar, por si só, «um microcosmo de todo um evento, com as mesmas características de velocidade, matéria e expressão» (idem: 109). Usando um exemplo de Leonardo da Vinci⁵, Chion explica que o som isolado, aleatório, sem uma dialéctica com a imagem ou outra fonte de expressão (como o diálogo), não consegue transmitir o aglomerado de sensações que constituem as nossas experiências sensoriais. O cinema está, pois, nitidamente limitado ao meio audiovisual, tendo para isso de recorrer a certos truques, outras formas de expressão ou exageros a fim de conseguir transmitir a sensação adequada à cena. Num outro exemplo, Chion relata uma cena do filme *The Bride Wore Black*, de Truffaut (1968), onde uma das personagens reproduz para um amigo uma gravação onde se ouve um ligeiro som de tecido e fricção. Sem conseguir identificar a fonte, apenas com a explicação de que se tratava de uma mulher a cruzar as pernas foi possível compreender do que se tratava. Apesar de ter sido necessário recorrer a um outro suporte explicativo para, de forma eficaz, dar continuidade à cena, uma vez identificada a sua fonte, o som revestiu-se de um enorme poder evocativo, a vários níveis sensoriais; visualizamos uma mulher a cruzar as pernas de forma sensual ou imaginamos a pele das suas pernas que se tocam ao cruzar. Há um propósito claro de exprimir uma sensação de sensualidade, intimidade e contacto.

Também Robert Bresson acredita no poder evocativo do som, como o refere Noël Burch na sua obra *Praxis do Cinema* de 1973. Para Bresson, um som evoca sempre uma imagem, ao passo que uma imagem não evoca um som. Mas Burch questiona se será essa a essência da dialéctica que ocorre entre som e imagem e se poderá o som, com tamanha certeza, revestir-se de tal realismo. Se falarmos especificamente em som *off*, daquele isolado, sem o apoio visual da imagem, o seu grau de legibilidade é tão variável quanto o da imagem, podendo ser igualmente

⁵ “Se um homem saltar em bicos de pés, o seu peso não faz nenhum som” (idem: 109 - 110.) O autor quer, com este exemplo, demonstrar que o som não consegue objectivamente expressar o peso dessa pessoa; mais que isso, em termos sensoriais há outros factores a ter em conta que simplesmente não conseguem ser devidamente transmitidos por apenas um dos sentidos – a massa, a sensação de queda, as vibrações provocadas pela mesma, entre outros.

difícil distinguir tanto o som de uma gota de água que cai numa banca de cozinha como um plano visual em pormenor da articulação de um dedo. Há, certamente, sons mais facilmente reconhecíveis que outros, na ausência do suporte explicativo da imagem. No entanto, o autor (1973: 112) explica que, na sua perspectiva, as qualidades evocativas do som parecem estar mais depressa ligadas ao «potencial evocativo do espaço *off* e de tudo o que se relaciona com ele: também um olhar *off* é muito evocativo». Isso não quer por si só dizer que o espaço *off* não viva muito através do som. Para Burch, mais que uma oposição, «a essência da dicotomia som-imagem reside numa identidade» (idem, ibidem.) O autor defende uma composição total e musical da banda sonora, semelhante à organização plástica da imagem, a criação de uma dialéctica que vise servir a necessidade de verosimilhança e legibilidade da cena em questão; trata-se de estabelecer relações estruturais entre o espaço visual e o espaço sonoro, independentemente das matérias sonoras utilizadas:

Pensar uma pista sonora organicamente coerente, onde as dialécticas som-imagem estão associadas intimamente a outras que liguem entre si o que podemos chamar os três tipos essenciais de som cinematográfico (ruídos, identificáveis ou não, música, palavras) (Idem: 116.)

Algumas tentativas mencionadas por Burch (idem: 119) são as dos realizadores Kenji Mizoguchi e Michel Fano. O primeiro optava por uma organização em que os sons dentro de 'campo' (síncronos com a imagem) se confundiam com os elementos musicais (geralmente em *off*), cujos timbres se ligavam, por sua vez, aos ruídos; já o segundo partia de um elemento da imagem e ia introduzindo na pista sonora ruídos *off*, ordenados musicalmente e que opunham «um espaço sonoro *off*, de organização altamente articulada, e gráfica, à organização plástica e dinâmica das imagens». Para o autor, a perfeita dialéctica entre som e imagem está ainda por concretizar, apesar dos exemplos. A organização dos três tipos de som, atrás mencionados, na banda sonora, os pontos de coincidência constantes com a imagem necessários para que essa organização seja, em todo o sentido, dialéctica, assim como uma perfeita colaboração com os realizadores em todas as fases de concepção e execução do filme; são estes os elementos que permitirão que uma vasta dialéctica som-imagem se elabore «um dia no quadro de uma planificação espaço-temporal», que tenha em conta as imensas possibilidades que residem nas matérias sonoras apresentadas, a «coordenação dos elementos sonoros entre si, assim como a sua coordenação com a própria planificação» (idem, ibidem.)

Tipos de som

Segundo Chion (1994: 144), uma das principais diferenças entre som e imagem reside, principalmente, na forma como são apreendidos pelo ser humano - a luz é propagada de uma forma rectilínea enquanto o som se propaga mais como um gás, como uma onda; a imagem está limitada no espaço, ao contrário do som; o som é «mental», não pode ser tocado, o que não acontece com a imagem (podemos tocar no ecrã); pode-se dizer também que a imagem é projectada, enquanto o som é um projector, nomeadamente «projecta significados e valores na imagem».

Numa primeira análise e de uma forma muito geral, podemos distinguir três tipos de som, três tipos de componente sonora de uma obra filmica (diálogos, efeitos sonoros/ruídos e música), ainda que autores como Marcel Martin (2005: 146) dividam os fenómenos sonoros em apenas duas categorias: a primeira compreende todos os ruídos, naturais ou humanos; a segunda está reservada à música «não determinada por um elemento de acção», que iremos revisitar mais à frente. No entanto, há que ter em consideração uma outra classificação, se vamos analisar o discurso como uma forma de expressão, tendo em conta a ideia ou mensagem que a imagem-movimento no ecrã pretende transmitir.

Claudia Gorbman, em “Teaching the Sound Track - Quaterly Review of Film Studies”, propõe classificar os elementos sonoros do filme sob uma perspectiva narrativa, distinguindo o som diegético, não diegético e meta diegético (cf. Barbosa, 2000: 2):

Som Diegético é todo o universo sonoro perceptível pelos personagens em cena, como a chamada paisagem sonora - o som de máquinas numa fábrica, dos carros que circulam pelas estradas, os passos ou vozes de pessoas que se deslocam apressadamente pela rua, etc - e os diálogos. Este tipo de som pode decorrer *on screen* (dentro do enquadramento visual da cena) ou *off screen* (expande a imagem para além dos limites da tela, traz o espaço não visível para o espectador para cena, sugerindo possíveis resultados para acção que se desenrola).

O *Som não Diegético* compreende as «sonoridades subjectivas» (idem, ibidem), isto é, todos os sons não percebidos pelos personagens, que não pertencem à cena propriamente dita, mas cujo papel é essencial à interpretação dos elementos narrativos (mesmo que esse papel seja algo subliminar e muitas vezes passe despercebido ao espectador), como por exemplo a voz de um narrador, a música de fundo, entre outros. Por exemplo, em *Psycho* de

Hitchcock, a *score* de Herrmann consiste num arranjo de cordas que a certo ponto sugerem o chilrear de aves; este *leitmotiv* é usado para caracterizar a personagem que mais tarde se viria a revelar o assassino, ainda que a audiência veja esse facto confirmado apenas perto do final do filme. Ainda assim, pistas foram sendo dadas ao longo da narrativa, pistas essas que actuaram, ou seria essa a intenção, ao nível do subconsciente do espectador. De facto, quando Marion é convidada a entrar na sala de estudo de Norman Bates, o assassino, depara-se com uma sala repleta de pássaros embalsamados; estes remetem Norman, ainda num ponto bem cedo na narrativa e de uma forma subliminar, para a citada *score* composta por sons estridentes e *bird-like*.

Por *Som Meta Diegético* entende-se toda a «sonoridade que traduz o imaginário de uma personagem normalmente com o seu estado de espírito alterado ou em alucinação», podendo surgir e expressar-se de variadíssimas formas. Em *Blackmail* (Hitchcock, 1929), Alice encontra-se visivelmente alterada após um encontro com um atacante que acabou por matar. Sentada a uma mesa na loja dos pais, após o incidente, tenta acalmar-se enquanto ouve pessoas conversar na sala ao lado. Com a progressão da conversa, e num estado cada vez mais paranoico, a sua mente vai deformando e alterando as palavras que ouve das outras personagens, até ao culminar de um sucessivo e repetitivo «*knife, knife, knife...*».

Barbosa (2000: 3) refere ainda um caso particular de discurso meta diegético, o onírico, que corresponde à representação sonoro-visual de uma personagem que abandona o seu «estado sensorial normal da realidade» para entrar num plano de percepção emocional semelhante ao de um sonho, ali permanecendo o tempo necessário para servir os propósitos da narrativa e retornando bruscamente à realidade, na maioria das vezes como consequência de eventos diegéticos. Relativamente ao *flashback* esclarece que, embora se consiga aproximar esteticamente do onírico, aquele serve um propósito totalmente distinto, pois remete o espectador para um momento diegético no passado, ou seja, não é uma «percepção adulterada do momento presente» (idem, ibidem).

Para além desta classificação dos tipos de som de Gorbman, são dignas de mencionar as especificações dos elementos sonoros no cinema por parte de David Bordwell e Kristin Thompson em “Film Art: na Introduction” (1979) e de Michel Chion na sua obra de 1994 intitulada Audio-Vision: Sound on Screen.

Os primeiros (cf. Barbosa, 2000: 3) propõem olhar para a relação temporal entre som diegético e som não diegético e imagem, criando para isso as subcategorias *Som Externo* - para o som diegético perceptível pelos e entre os personagens em cena - e o *Som Interno* - que se refere aos sons percebidos apenas pelo personagem em que se centra a cena. Michel Chion (1994: 76) pega nos conceitos criados anteriormente, nomeadamente no de *Som Interno* e expande-o, dividindo-o em *Objectivo*, enfatizado em momentos onde o silêncio surge como efeito de expressão dramática causando apreensão no espectador, e *Subjectivo*, que surge muitas vezes sob a forma de um monólogo interior. Podemos classificar então o Som Interno como sendo aquele que:

[...] apesar de situado na acção presente, corresponde ao interior físico e mental de um personagem. Estão incluídos os sons fisiológicos como o respirar, murmúrios ou o bater do coração, todos eles podendo ser apelidados de sons objectivos-internos. Para além disso, nesta categoria de sons internos podemos encontrar aqueles que eu chamo de sons subjectivos-internos, como vozes mentais, memórias, entre outros (Idem, ibidem.)

Para além destas classificações, haveria muitas mais a ter em conta e a ser exploradas devidamente, numa outra fase de estudo.

Assim, e entendendo então que ‘som’ compreende todos os diálogos, efeitos sonoros ou ruídos e música como partes integrantes de um filme, iremos classificar, primeiramente ruídos e discurso/falas e, num terceiro capítulo, a música, tentando definir os seus limites e as suas funções a desempenhar na narrativa.

Efeitos sonoros/ruídos

Os ruídos podem ser utilizados, primeiramente, de forma realista, isto é, retratando a realidade das coisas como elas são descritas no ecrã, sem uma finalidade expressiva objectiva; apenas os sons produzidos por elementos em cena, pessoas ou animais, carros ou objectos, ou aqueles que de uma forma ou de outra poderão ser apreendidos pelo espectador, mesmo que não se encontrem nos limites da tela, deverão ser audíveis. Para Marcel (2005: 147), os «ruídos

da actividade humana possuem naturalmente um grande valor dramático e tem havido filmes onde se renuncia à música a favor deles».

De acordo com Gianetti (1993: 192), a função primária dos efeitos sonoros é a de criar atmosfera, para além de serem igualmente utilizados para a «introdução de novas realidades e conceitos sonoros» (Barbosa, 2000: 6). Podem também ser fontes de significado, pois, o seu volume, compasso e tom, elementos que afectam directamente a resposta dos espectadores. Sons estridentes provocam tensão, especialmente quando prolongados no tempo, sendo por isso usualmente usados em cenas de suspense antes e durante o clímax. Por outro lado, sons de baixa frequência e compassados são mais pesados relativamente aos anteriores, provocando por isso menos tensão; são normalmente usados para enfatizar a solenidade de uma cena, a sua dignidade, podendo também indicar ao mesmo tempo ansiedade ou mistério (quando existe uma gradação/progressão do som). Da mesma forma, o volume influencia a apreensão dos acontecimentos em cena por parte do espectador; sons altos tendem a ser compreendidos como intensos e ameaçadores enquanto sons calmos sugerem delicadeza ou até fraqueza.

Para além das técnicas mencionadas acima (e que são válidas de igual forma para os diálogos, como veremos mais à frente), surgem outras com diferentes funções e que produzem, por isso, diferentes resultados. Barbosa (2000: 6 - 7) explana algumas delas, entre muitas outras:

a) *Som Presente ou Ausente*: o som presente corresponde ao som diegético já referido (que pode ser *on* ou *off screen*), enquanto o som ausente corresponde a uma situação em que, no enquadramento, temos a «correspondência visual a um som, mas não o ouvimos».

b) *Imposição do Ambiente*: quando um efeito sonoro é suficientemente relevante para sozinho estabelecer o ambiente na cena (o som de gaivotas remete para um ambiente marítimo, enquanto o som de ovelhas e outros animais poderá remeter para algo como uma quinta).

c) *Sobreposição*: acontece quando, na transição entre duas cenas, há uma continuidade sonora, sendo utilizado por exemplo para impor uma passagem temporal, ou para demonstrar ironia - no filme *// Posto*, de Ermanno Olmi (1961), o realizador justapõe as imagens de um suposto final feliz (quando o protagonista consegue o seu emprego estável para a vida) com o bater monótono e repetitivo de um mimeógrafo, uma e outra vez, cada vez mais alto, denotando o tédio estupidificante da carreira que o espera.

d) *Antecipação*: quando um som correspondente à cena seguinte começa a ser ouvido antes do corte, da transição, permitindo antever a sucessão de acontecimentos. Por outro lado, a ausência de som, o chamado segundo de antecipação, permite que o evento que se segue tenha um efeito dramático muito maior (aquele segundo que parece parar o coração após o rebentar de uma bomba, mas antes de o impacto atingir os personagens em cena).

e) *Exagero de efeitos sonoros*: permite enfatizar determinado aspecto na tela, dependendo do contexto em que está inserido.

Como referido anteriormente, Marcel Martin (2005: 146) divide os fenómenos sonoros em duas categorias. Falaremos neste momento da sua primeira categoria: ruídos. Para o autor, é possível distinguir:

- 1) Ruídos naturais: todo o tipo de sons que possam advir da natureza, como chuva, vento, água do mar, barulhos de animais, chilrear de pássaros, entre outros.
- 2) Ruídos humanos: compreendem desde os ruídos mecânicos (máquinas fabris, automóveis, aviões, barulho de rua, entre outros), às palavras-ruído (que correspondem ao 'fundo sonoro humano' e ainda que não sejam perceptíveis ou façam sentido, o seu som confere uma 'coloração musical' à cena, para além de ser parte integrante da atmosfera fílmica) ou à música-ruído (diegética, produzida por aparelhos em cena, como a música provinda de um rádio, o toque de um telemóvel, entre outras).

Apesar de poder ser considerada apenas um simples fundo sonoro relativamente à cena, a música-ruído pode também surgir com um valor simbólico, levantando o véu ao que poderá ocorrer de seguida. Por exemplo, na série televisiva *Sherlock*, encontramos a personagem principal numa situação em que se encontra prestes a morrer, às mãos do seu aqui-inimigo Moriarty. No entanto, no último minuto, um telemóvel toca, ouvindo-se a música *Stayin' Alive* dos Bee Gees, preconizando um desfecho menos danoso. O certo é que Moriarty recebe ordens para não atentar contra Sherlock, levando a que o protagonista escape, por esta vez. Mais tarde na temporada, no último episódio, a música é ouvida novamente, no confronto final entre os dois inimigos. Ironicamente, acabam ambos por morrer, desfecho completamente oposto àquilo que a música fazia prever, mas é precisamente essa oposição que cria a possibilidade de o espectador ser surpreendido, levado a concluir algo que, na verdade, não se concretizará.

Começaremos por distinguir, na fala, o monólogo do diálogo. Gianetti (cf. 1993: 217) dá uma detalhada descrição de ambos, começando por diferenciar o diálogo utilizado no teatro e aquele utilizado na arte do cinema. O diálogo no teatro carrega uma maior densidade, tudo tem de ser explicado e há um domínio da fala sobre a imagem. A distância do espectador para o palco impossibilita todos os pormenores e suavidades visuais, é demasiado «preciso». No teatro, a acção é «criada por palavras», sendo o encadeamento verbal determinante, a palavra «escrava de um feixe de convenções, a verdade um conjunto de artificios» (Betton: 1987, 46.)

No cinema, contudo, há uma maior flexibilidade espacial, libertando a linguagem do pesado fardo da obrigatoriedade de significado, pois a imagem ocupa o papel central nesse propósito. O diálogo pode ser, pois, usado apenas quando necessário, de forma realista, ou até estilizado consoante a intenção da narrativa.

Para Gianetti (1993: 217), os monólogos são, no cinema, mais associados a documentários ou a narradores *off-screen*, que apenas acompanham as imagens, ou seja, meramente relatam aquilo que é já aparente na imagem. São utilizados também, por exemplo, em filmes de ficção para condensar eventos no tempo ou para servir como contraponto com o elemento visual, ou então como diálogo interno de uma personagem, revelando ao espectador os seus pensamentos mais íntimos ou a sua reacção a um determinado acontecimento.

Na interacção entre imagem e som, mais concretamente imagem e diálogos, é frequentemente levantada a questão se a linguagem nos filmes conseguiria ser tão complexa quanto aquela usada na literatura. Na verdade, e ainda que grande parte dos filmes ditos comerciais não prime pela riqueza lírica, há alguns exemplos filmicos onde a linguagem foi brilhantemente utilizada pelos realizadores.

Há de facto diversos aspectos na linguagem falada dos filmes que lhe conferem uma autenticidade e complexidade dignas de serem mencionadas; as palavras - num filme assim como no teatro - estão directamente associadas às inúmeras nuances do som da voz dos actores, potenciando assim os sentimentos e emoções transmitidas pela mesma. Toda a riqueza da língua escrita pode, na realidade, ser transposta para a língua falada; a pontuação na linguagem escrita é apenas uma simples representação dos ritmos, pausas, hesitações ou

balbuciaros rápidos do discurso. Há, portanto, no acto da fala, uma liberdade para enfatizar toda a subtilidade da voz humana, através do tom, timbre, volume ou ritmo empregados em cada fala.

Destacando apenas uma das palavras de uma frase, recorrendo às características anteriormente mencionadas, todo o sentido da mesma poderá ser alterado. Vejamos:

Eu vou vê-lo ao hospital amanhã! - eu e mais ninguém

Eu **vou** vê-lo ao hospital amanhã! - vou de qualquer forma

Eu vou **vê**-lo ao hospital amanhã! - vou apenas ver a pessoa, nada mais

Eu vou vê-lo ao hospital **amanhã**! - amanhã e não num outro dia

Isto proporciona à linguagem falada a possibilidade de esconder significados implícitos no subtexto, ou seja, as palavras podem ser justapostas com ideias e emoções, não são apenas ditadas sem qualquer vida pelos personagens. Agem, por isso, como uma espécie de camuflagem e o actor tem de usar de todo o seu talento para, com a sua voz, transmitir o verdadeiro significado por trás das mesmas. Aliado este facto aos movimentos corporais das personagens em cena e, evidentemente, à montagem, o espectador consegue apreender com grande precisão as emoções e ideias essenciais ao desenrolar da narrativa.

Por esta razão, é possível depreender que os filmes dobrados tendem a perder muita da originalidade inicial; muitos actores são escolhidos para um papel especificamente pelo seu timbre de voz e pela capacidade de a mesma transmitir a emoção requerida pelo realizador. Com a dobragem, perde-se toda a riqueza musical das suas vozes, a sua naturalidade e espontaneidade, muitas das vezes mais importantes que a palavra em si, a pronúncia, a sintaxe, o que é dito, e que revelam informações muito mais específicas sobre a essência de um personagem do que certos actos. Em suma, «dependendo do ênfase vocal, ênfase visual e a banda sonora acompanhante», uma simples frase pode conter «dezenas de significados no filme - alguns dos quais impossíveis de serem captados pela forma escrita» (Gianetti, 1993: 212.)

Segundo Betton (1987: 41), o som é hoje reconhecido como factor constituinte, um componente privilegiado da imagem. O diálogo deve, por isso, intervir após a imagem e não antes dela pois, e citando Jean Mitry, a «emoção precede a expressão».

Cada sequência, cada plano, requer uma certa harmonia entre fala e imagem e, de forma mais geral, entre som e imagem. Essa harmonia está directamente dependente do objectivo dramático pretendido, com sequências ditas mudas peçadas de uma enorme intensidade e, ao mesmo tempo, momentos em que apenas o diálogo consegue apresentar a «vivacidade e dramatismo do confronto» (idem: 43). De facto, para o autor, os melhores diálogos são aqueles que alimentam ou provocam a acção, «correspondendo ao carácter, ao temperamento e à personalidade íntima e sensibilidade dos actores». O diálogo é, portanto, «insubstituível, e leva vantagem quando se trata de dar ao público uma informação precisa e rápida, ou quando a situação atinge um nível dramático que diz respeito particularmente aos sentimentos dos personagens» (idem: 45 - 46). Para Betton, um bom diálogo deve ser simples, claro, espontâneo e eficaz, exprimindo a realidade vivida, dela conservando o natural e a verosimilhança: «o eixo do desenvolvimento lógico, dramático e psicológico prende-se à continuidade visual, e as palavras surgem da situação».

Para Gianetti (1993: 219), as vantagens do som fazem com que este se torne indispensável na construção da narrativa, pois permite ao realizador uma maior liberdade visual; o discurso consegue revelar, através de coisas aparentemente tão simples e subtis como o tom ou até mesmo o próprio silêncio - agora ainda mais valorizado - a classe, religião, ocupação, preconceitos de uma determinada personagem, entre outras coisas. Há inúmeras situações onde o som é a forma mais económica e precisa para revelar informação em filme. Umas meras «linhas de diálogo conseguem transmitir tudo o que é necessário, libertando assim a câmara para outros propósitos».

Rudolf Arnheim (1989: 179), contudo, não tem a mesma opinião que os autores anteriormente mencionados. É o teatro que consegue, de forma clara, combinar imagem e diálogo com sucesso, ao contrário do filme, incapaz de reconciliar a rivalidade entre estes dois componentes. Para o autor, o diálogo «não nos traz um novo tipo de trabalho», desenvolvendo apenas o que já existe; mesmo no cinema mudo, o diálogo (que surgia através das legendas) não era o ponto a partir do qual as imagens se desenvolviam, com a mera função de explicar o que se desenrolava na imagem, apenas um expediente. O diálogo dramático estreita o mundo do filme, limita o actor e reduz o cinema a uma arte de retratos dramáticos:

No silêncio universal da imagem, os fragmentos de um vaso partido podiam falar exactamente da mesma forma como uma personagem falava ao seu próximo, e

uma pessoa que se aproximasse por uma estrada e fosse vista no horizonte apenas como uma mancha ‘falava’ como alguém que estivesse representado em primeiro plano (Idem, ibidem.)

Segundo o autor, esta homogeneidade foi destruída pelo filme falado, pois concebe fala ao actor e, com isso, tudo o resto é relegado para segundo plano.

Arnheim compreende porque aplaudiu o público tão entusiasticamente a introdução do som no cinema, pois este deseja apenas participar da cena, dos acontecimentos a que assiste, e a melhor forma de o conseguir é «misturar a acção visual com o diálogo: apresentam-se, de um modo concreto ao sentido da vista, os acontecimentos externos e, simultaneamente, pensamentos, intenções e emoções das personagens» (idem: 178), expressos na sua forma mais directa, total e natural possível. O som das vozes e outros ruídos realçam o presenciar dos acontecimentos. Para todos os efeitos, o diálogo tornou mais fácil a narração de histórias pois permite «um grande desenvolvimento da acção externa e, em especial, da interna», reconhece o autor, pois nenhum acontecimento ou estado de espírito pode ser «convenientemente transmitido apenas por imagens» (idem, ibidem.) E, nesse sentido, alguns críticos definiram o diálogo cinematográfico como «uma forma de economizar tempo, espaço e imaginação», o que, mais uma vez, permitiria que a energia por trás do filme e da sua limitada duração fosse direccionada para a parte verdadeiramente criativa da obra.

No entanto, Arnheim (idem, 179) reforça a sua ideia de que o diálogo paralisa a acção visual, pois interfere na expressão da imagem. Mencionando mais uma vez o cinema mudo, refere a importância da expressão corporal e facial dos actores em cena, a sua postura e gestos, ainda que a fala ocupe um lugar importante na vida real. Para além disso, havia todo um processo de montagem e construção da narrativa (campo de filmagem, luz, sequência das cenas, entre outras) que providenciava o significado adicional necessário. Arnheim considera mesmo o acto visual da fala monótono, dificultando até o movimento expressivo do corpo.

Foi precisamente a ausência de diálogo que fez com que o filme mudo desenvolvesse um estilo próprio, capaz de condensar a situação dramática. Deixar ou encontrar alguém, ganhar ou perder, ser amigo ou inimigo - todos estes temas eram apresentados nitidamente através de algumas atitudes simples, tais como o erguer da cabeça ou de um braço, ou a vénia de uma pessoa para outra. Tudo isto

conduziria a uma espécie de discurso muito «cinegético», que estava cheio de pequenos acontecimentos e que, com a chegada do filme sonoro, foi substituído por uma representação teatral, pobre em acção exterior, mas bem desenvolvida psicologicamente. Isto significa a substituição da figura, visualmente proveitosa, do homem em acção, pela imagem do homem que fala (Idem: 180.)

Arnheim (cf. 1989: 181) finaliza o capítulo referindo que, na sua opinião, os filmes sonoros da época⁶ entraram em declínio no que concerne a sua qualidade artística, mesmo nas melhores produções, tendência que ele não atribuiu exclusivamente à maior industrialização da arte do cinema. Para o autor, este facto não é surpreendente; o cinema é um reflexo e retrata a realidade social existente, numa época em que «tanta gente vive também uma vida irreal e não consegue atingir a verdadeira natureza do homem e as suas manifestações apropriadas». Mas o autor manteve-se esperançoso relativamente ao futuro, pois a instabilidade das formas híbridas permite, diz, que vençam o erro, se transformem em formas mais puras e, a longo prazo, «conduzem a acção humana em direcção à pureza da excelência e da verdade» (idem: 181)

Reconquistando novos meios

Quase noventa anos após o lançamento de *The Jazz Singer* pela Warner Bros., podemos constatar a evolução técnica de todos os meios envolvidos utilizados na produção de um filme, o que permitiu uma maior liberdade criativa a realizadores e compositores, nomeadamente na utilização desses dois elementos constituintes que são som e imagem para melhor expressar todas as *nuances* e sensações de uma determinada cena – a mensagem necessária para a total compreensão de uma narrativa e, conseqüentemente, um maior envolvimento do espectador na referida narrativa. A mudança foi, apesar disso, bastante gradual, especialmente se tivermos em conta que, visualmente falando, a substituição do preto e branco por cor foi um evento muito mais dramático e digno de nota. Apenas percorrendo os filmes através das décadas nos conseguimos aperceber dos reais desenvolvimentos ocorridos na área do som, ainda que esses pareçam, no mínimo, tímidos tendo em conta a explosão tecnológica dos últimos 20 anos da história do cinema e a sua entrada na era digital.

⁶ Arnheim publicou pela primeira vez o livro “Film als Kunst” em Berlim (1932)

O aparecimento do *Dolby Stereo System*⁷ no final da década de 80 permitiu uma maior exploração da profundidade e ‘veracidade’ dos sons; até então os barulhos e «sons naturais eram os elementos esquecidos, a parte reprimida do filme» (em prática e teoria), negligenciados e remetidos para uma função «puramente utilitária e figurativa» (Chion, 1994: 144 - 145); a juntar à escassa diversidade dos barulhos/sons utilizados nos filmes das décadas anteriores (resumem-se a uma série de passos discretos, tiros disparados, um comboio que apita), temos uma tecnologia que não permitia, ao mesmo tempo, grande espaço criativo a este meio, mesmo com todas as excepções existentes no chamado cinema clássico.

Há diversas razões, de ordem técnica e cultural, que podem explicar este facto. Por um lado e até àquele ponto, voz e música foram o foco principal da chamada arte de gravação sonora, já para não falar nas dificuldades em obter uma gravação (e posterior mistura) suficientemente límpida e audível dos ruídos, sem que estes interferissem na compreensão do diálogo e, como resultado, eram preferivelmente substituídos por efeitos sonoros estilizados. Por outro lado, e culturalmente falando, os barulhos são elementos do mundo sensorial sem qualquer valor estético. O objectivo, segundo Chion (idem: 148), era dar aos espectadores algo claro e distinto; era necessário, por isso, que música e ruídos fossem altamente estereotipados, por forma a serem imediatamente reconhecíveis. Apenas com a chegada do sistema de som *Dolby* e, por conseguinte, o uso de uma maior pista sonora nos filmes foi possível conferir aos ruídos uma «identidade material viva» (ainda que essa capacidade técnica seja sobejamente desaproveitada, mesmo nos dias de hoje). Ficaram finalmente disponíveis os meios para a «produção de sons que não os convencionais codificados, sons capacitados de materialidade e densidade, presença e sensualidade». Para o realizador Francis Lawrence é extremamente importante «vender um valor emocional» em determinada cena ou sequência e, «tornando a *soundscape* mais imersiva e cativante», é possível obter esse resultado (Lawrence, 2014.)

O som multipresente da actualidade despojou a imagem de certas funções, de uma forma insidiosa, como a função de estruturar o espaço da cena; o detalhe e riqueza conquistados pelo som conferiu vida ao espaço narrativo, influenciando e modificando a

⁷ Sistema utilizado em películas de 35mm, amplamente difundido na década de 90, que consiste na distribuição do som através de quatro canais (esquerda, direita, centro, surround), muito à semelhança do sistema magnético de quatro pistas (parte integrante do CinemaScope da Fox) na década de 50.

natureza da própria imagem, levando a uma maior sensação de *presentness*, de imergência na narrativa por parte do espectador, através de ilusões sensoriais.

Esta evolução favoreceu, conseqüentemente, um ritmo cinematográfico composto por múltiplas e fugazes sensações, de colisões e eventos espasmódicos, em vez de um fluxo de eventos contínuo e homogêneo. (Chion, 1994: 149)

Houve, por essa razão, um grande avanço na reprodução de ruídos, o que alterou a balança dos sons e levou à criação daquilo que Chion (cf. idem: 150) denomina como supercampo⁸, mas não só: o próprio conceito de *sound design*⁹ sofreu uma completa transformação no cinema contemporâneo, passando a ter uma abordagem mais focada na construção de efeitos sonoros específicos, tornando-se, por isso, num «meio para compreender como o som em filme é disposto e avaliado» (Whittington, 2007: 223.)

No entanto, e apesar da transformação que se deu com o som na natureza da imagem, a sua centralidade permaneceu, para Chion, intacta:

A evolução ‘quantitativa’ do som – em termos de amplificação, informação e número de pistas simultâneas – não fez a imagem cair do seu pedestal. O som detém ainda o papel de nos mostrar o que quer que vejamos na imagem (Chion, 1994: 144.)

Ou seja, o ecrã foi e continua a ser o ponto central, o nicho a partir do qual se desenvolve tudo o resto; é através do efeito deste «som copioso» que o ecrã irradia poder e espectáculo, e é «sempre a imagem, o íman e ponto de encontro para as impressões da audiência, que o som decora com o seu desenfreado esplendor» (idem: 143.)

A chegada da era digital do cinema trouxe novas possibilidades no campo da imagem e do som, mas também levantou algumas questões, especialmente no que diz respeito ao aproveitamento do meio para a comercialização em massa dos filmes e, dessa forma, a uma possível desvirtuação da arte cinematográfica. Não é, por isso, surpresa para Nicholas Rombes

⁸ Michel Chion apelida de «supercampo» o espaço criado, em filmes *multitrack*, pelos sons ambiente/naturais, sons citadinos, música e todos os murmúrios que rodeiam o espaço visual e que provêm dos altifalantes, fora das fronteiras físicas do ecrã. (Chion, 1994: 150)

⁹ *Sound Design* foi um termo cunhado nos anos 70 para descrever as alterações que ocorriam (na altura) ao nível da produção do som. (por Murch - *sound editor* e *mixer* para o filme *Apocalypse Now* de Copolla, de 1979) (Whittington, 2007: 21)

(2009: 1) que movimentos como o Dogme 95¹⁰, com a sua «preferência pela desordem, por imagens degradadas e trémulas, por imperfeição», tenham emergido na «alvorada da era digital», uma era marcada precisamente pelo oposto: «claridade, alta definição», uma realidade hiper-intensificada, onde a pureza da imagem ameaça a «fragilidade da sua lógica tradicional». Para o autor, há uma tendência no meio digital, e no cinema especialmente, para reafirmar imperfeições e erros humanos, por forma a balançar a lógica de perfeição que atravessa esse meio, qual espectro que assombra o génio criativo. Para além disso, as novas tecnologias levaram o filme para além das fronteiras físicas de uma sala de cinema, mas tiveram, como consequência, uma drástica redução do ecrã¹¹, evidenciando a sua «fragilidade, a sua pequenez, a sua subjugação» à vontade humana.

É impossível, porém, ficar indiferente a todas as infinitas possibilidades que se abrem com a assombrosa evolução da tecnologia no cinema, a nível visual e sonoro. De facto, para Whittington (2007: 224 - 234), o *design* sonoro enraizou-se no reino digital, apenas para continuar a «alterar a nossa subjectividade audio (e visual)»: os novos meios multimédia, combinados com o *design* sonoro, conduzem a atenção do espectador a «áreas específicas do fotograma ou a acções específicas» na tela; ao mesmo tempo, o som «providencia um significado e uma estrutura dramática» ao filme. Como resultado, o ecrã cessa de ocupar a posição de único ponto central de atenção, transferindo para os elementos audio a capacidade para «expandir a narrativa (a sua história e espaço) numa simulação que mascara o 'real' e imerge a audiência na diegese extendida de um filme».

Muitos realizadores, como Guillermo del Toro (del Toro, 2014), acreditam nesta «função imersiva do som», atribuindo-lhe a mesma importância que ao campo da imagem no processo criativo. Mais que isso, acreditam que ambos os campos necessitam dos avanços tecnológicos alcançados para «devidamente transmitir a mensagem pretendida à audiência». Outros são os que tiram proveito dessas inovações para criar novas sensações e, por vezes, novos mundos até. No diário de produção do filme *The Desolation of Smaug*, o realizador Peter Jackson revela alguns dos segredos por trás da construção da narrativa daquele, dando a conhecer um mundo

¹⁰ Dogme 95 foi um movimento que teve início em 1995, pela mão dos realizadores dinamarqueses Lars Von Trier, Thomas Vinterberg, Kristian Levring e Søren Kragh-Jacobsen. Tinha como objectivo «purificar» o processo de produção de um filme e resgatá-lo do romantismo burguês; para isso tinha como ponto central o voto de castidade sob a forma de dez regras fundamentais para combater truques tecnológicos cosméticos, enredos superficiais e previsíveis, entre outras coisas.

¹¹ Ipods, tablets, telemóveis de última geração, para além da exploração comercial (pública) do sistema Dolby - a experiência «cinema em casa» (home theatre) – entre outros.

de múltiplas e infindáveis capacidades criativas. Num dos episódios do diário, vemos o realizador empunhando uma câmara de filmar com ligação directa a um computador que, por seu lado, transmitia para um ecrã localizado na dita câmara uma cena digitalmente concebida. À medida que Jackson se movimentava no espaço físico, também a imagem (no ecrã) se movimentava no espaço virtual. Conseguimos, nesta exposição dos bastidores do cinema, perceber o real impacto de toda a tecnologia utilizada na construção destas narrativas do fantástico (e não só) e na verosimilhança das cenas a que depois assistimos na sala de cinema. De facto, para criar apenas uma das cenas (em que os Anões descem rio abaixo dentro de barris ao mesmo tempo que são perseguidos por Orcs) temos um autêntico exército de editores de som, cada um deles focado num som específico (som da água, som dos barris sobre a água, som de espadas, machados ou arcos, grunhos e gritos das personagens, sons de vegetação que se parte ou rochas que caem ou são derrubadas) e que, em conjunto, permitem uma real sensação de imersão na cena.

Também ao nível da reprodução do som é possível confirmar que grandes avanços técnicos foram feitos, nomeadamente com o aparecimento do sistema *Dolby Atmos*¹², dos laboratórios *Dolby*. «criativamente, o *Atmos* virou completamente o jogo. Toda a gente fala da imagem 3D e com *Atmos* temos o som 3D», o que é algo de uma importância fundamental, nomeadamente na mistura de um filme, pois permite alcançar um «equilíbrio perfeito entre música e efeitos sonoros», elementos que se degladiam constantemente por um espaço no reino do som (del Toro, 2014.) Faz todo o sentido, aliás, que uma área acompanhe a outra; de que serviria ter toda uma tecnologia de ponta na produção de um filme se depois a sua reprodução fosse ameaçada pela falta de meios suficientemente avançados para o efeito? E, nesse aspecto, o digital ganha face ao analógico, pois permite uma replicação de dados exacta, sem perda de qualidade de som/imagem, uma grande vantagem quando o objectivo passa por elevar o realismo da experiência cinematográfica:

O som é uma parte importantíssima do processo criativo. Tudo se resume à imersão. Tudo se resume à sensação de que tu estás ali, que experiencias tudo aquilo. Qualquer desenvolvimento técnico como o *Dolby Atmos*, a par com os diversos desenvolvimentos que se verificam na área da imagem, qualquer coisa que

¹² Projectado para criar Som Multidimensional/3D: tem a capacidade de isolar o som numa área restrita da sala; consegue mover o som, de altifalante para altifalante, à volta do espectador (incluindo por cima) para corresponder à acção projectada na tela; entre outras características.

ajude a elevar, a ampliar a experiência imersiva e traga mais pessoas ao cinema, tanto melhor (Jackson, 2014.)

A Música como Arte?

«*Art is emotion*» (Hitchcock, 1964.)

A questão sobre se poderá a música ser considerada uma arte em si própria, independente de quaisquer meios externos para obter significância, é debatida há muitos anos e existem numerosas teorias que tentam provar ou refutar esta ideia, desde o formalismo, ao instrumentalismo estético ou mesmo ao cognitivismo. Há quem, como Roger Scruton e Peter Kivy, considere a música uma forma de arte não representacional; mas raramente se encontra quem negue à música um carácter expressivo distinto e único, ainda que, não apenas a música, outras formas de arte tenham a capacidade de exprimir emoções, sentimentos.

Nietzsche (2006: 86 - 87) defende que «a melodia é o elemento primeiro e universal», manifestando-se em diferentes concretizações, e que qualquer outro meio que a acompanhe fá-lo-à apenas para experienciar da sua magnitude, da sua força poderosa. De facto, «da sua própria raiz é que a melodia gera a poesia, mediante um processo de criação incessantemente renovado» e, pela sua inesgotável fecundidade, «faz surgir imagens sem fim, como uma chuva de luminárias». Entre os argumentos de Nietzsche encontram-se aqueles que afirmam que a linguagem faz todos os esforços por imitar a música, processo esse que estimula em si a faculdade linguística, onde a imagem poética criada pela palavra é uma representação metafórica nascida da música «e não o objecto imitado pela música».

Para Nietzsche (2006: 89), a música aparece como vontade no espelho da imaginação e da concepção, isto é, como:

[...] o exacto contrário do estado de alma estético, puramente contemplativo e sem vontade. Segundo a sua essência, a música não pode ser vontade em absoluto, pois isso significaria erradicá-la do mundo do domínio da arte, onde a vontade é o não estético em si. Mas ela aparece como vontade e mesmo o poeta lírico [...] sob a pressão irresistível de exprimir a sua música em imagens apolíneas, não pode imaginar a natureza inteira, nem se pode imaginar dentro dela, senão como vontade incessante, aparência eterna, desejo insaciável. Mas quando transforma a música em imagens, repousa ele próprio, também, nas águas calmas da

contemplação apolínea, mesmo se à volta dele tudo o que contempla por meio da música se encontra em grande agitação e tempestade (Idem, ibidem)

De forma a explicitar melhor este conceito, o filósofo distingue entre essência e aparência, dois conceitos que se revelam fundamentais na sua teoria. Para ele, a arte não deriva de um princípio único, fonte de vida necessária de toda a arte, mas sim de dois mundos de arte tão distintos quanto à sua essência mais profunda e aos seus mais elevados fins. Utilizando as figuras de Apolo e Diónisos, Nietzsche (idem: 140) define os limites desses mundos, onde Apolo representa o «génio transfigurador do princípio da individuação, o deus que pode realmente suscitar a alegria libertadora, pelo manto da aparência estética» e Diónisos, através dos seus gritos de júbilo místico, «quebra o jugo da individuação e se abrem os caminhos para as Mães do ser, em direcção à própria essência das coisas». É o contraste entre estes dois mundos, entre estas artes que são a plástica (arte apolínea) e a música (arte dionisiaca), que permite reconhecer que a música é diferente de todas as outras artes, tanto pelo seu carácter como pela sua origem; não é uma reprodução do fenómeno, mas a «reprodução imediata da Vontade», exprimindo assim, por entre tudo o que há de físico no mundo, o «elemento metafísico». Para o autor, a música não deveria ser julgada, pois, mediante a noção de belo que normalmente está associada às artes plásticas.

Citando Schopenhauer na sua obra, Nietzsche (2006: 141 - 143) esclarece que a música, considerada como a expressão do mundo, é uma linguagem universal, que está para a generalidade dos conceitos «como os conceitos gerais estão para as coisas particulares». Mas, afirma, a generalidade da música não é sinónimo de «generalidade vazia de abstracção», antes é de uma natureza completamente diferente e de uma precisão e clareza absolutas. Uma vez que a música é, na sua opinião, a expressão de todas as aspirações de verdade e os seus estímulos e manifestações, tudo o que nos atormenta e agita o nosso coração, ela representa, por isso, a «forma pura da qual a matéria permanece ausente, sendo, portanto, a expressão da coisa em si e nunca do fenómeno, da alma e não do corpo», através do aniquilamento do próprio indivíduo e onde toda a cena da vida ou do mundo real se apresenta agora com um significado mais elevado.

Hegel (2002: 277 - 278) distingue as diferentes artes através da sua capacidade para «expor o espiritual», dando especial ênfase, neste campo particular, à música. Artes como a arquitectura ou a escultura são, para o autor, as mais incompletas, pois não conseguem

ultrapassar o «tipo fundamental de uma alusão apenas *simbólica*», a materialidade do meio em que se expressam, meio esse sujeito às leis físicas, do mundo físico. Nesse ponto, a pintura consegue transpor os limites da sua forma exterior e revelar aquilo que Hegel chama de interioridade de conteúdo, ou seja, apesar de a pintura se manifestar através de uma forma física, a tela, a pintura carrega em si a «subjectividade ideal, particular, o ânimo voltado para si mesmo desde a sua existência corporal, a paixão subjectiva e o sentimento do carácter e do coração». Ainda assim, a pintura não consegue por completo distanciar-se do mundo material, «é ainda de espécie espacial, uma aparência que existe separada e, por conseguinte, é subsistente».

É na música que Hegel (idem: 278) encontra a arte onde o interior de deve dar a conhecer de forma subjectiva e onde o material correspondente não pode ainda ter subsistência por si mesmo. O que isto significa é que a música é a arte que ultrapassa as fronteiras do mundo palpável.

Desse modo, alcançamos um modo de exteriorização e de comunicação em cujo elemento sensível a objectividade não mais penetra como forma espacial, para nela resistir, e necessitamos de um material que em seu ser-para-o-outro é destituído de consistência e que já desaparece imediatamente em seu nascimento e existência (Idem, ibidem.)

Por essa razão, há a eliminação «não apenas de *uma* dimensão espacial, mas da espacialidade total em geral», há um completo retrair na subjectividade, a nível interior e na exteriorização. A música é:

[...] o autêntico ponto central daquela exposição que toma para si o subjectivo como tal tanto como conteúdo quanto como Forma, na medida em que ela, como arte, na verdade manifesta o interior, mas na sua objectividade permanece, ela mesma, *subjectiva* [...] não permitindo ao exterior que se aproprie, como exterior, de uma existência firme diante de nós (Idem: 279.)

Através do som, a música abandona a sua forma visível, a sua forma exterior tornando-se apenas apreensível através de um órgão igualmente subjectivo, como o ouvido, que o autor (idem, ibidem) considera ser um sentido mais ideal que a vista; esta leva-nos à contemplação quieta da arte, sem paixão ou desejo, na medida em que permite que os objectos «subsistam

em repouso em si mesmos», e «o que ela apreende não é o que é posto de modo ideal em si mesmo, e sim, ao contrário, o que se mantém na sua existência sensível».

A pedra, no caso da escultura, e a cor, no caso da pintura, acolhem em si mesmas a «Forma de um mundo amplo» e multiforme que é o mundo dos objectos, expondo estes através da sua existência «efectiva». O som, pelo contrário, não é capaz disso, dando à música o «interior inteiramente sem objecto, a subjectividade abstracta como tal», aquilo que Hegel (idem: 280) chama de «eu inteiramente vazio», o *Self* ou *Selbst*. A música é a «última interioridade subjectiva como tal; ela é a arte do ânimo que imediatamente se volta ao ânimo mesmo». No entanto, esse aspecto formal da música, no que concerne ao seu conteúdo e modo de expressão, a sua interioridade destituída de materialização, faz com que a noção de conteúdo que a acompanha seja diferente do das artes plásticas e da poesia, «pois o que lhe falta é justamente o configurar-se a si objectivamente, seja para as Formas dos fenómenos exteriores efectivos seja para a objectividade de intuições e representações espirituais».

Para o autor (idem: 284), a música (assim como o seu efeito) é determinada precisamente por esse carácter geral, diferente do das restantes artes, quer pela sua materialidade quer pela Forma do seu conteúdo espiritual. Porém, se em termos mais gerais podemos classificar a actividade «no âmbito do belo como uma libertação de alma, uma libertação da opressão e do carácter limitado», certamente a música «conduz essa liberdade para o ponto máximo».

Whittington (2007: 17) refere a subjectividade como sendo um dos elementos que proporcionou o desenvolvimento de novas formas de explorar toda a potencialidade do som e da música, especialmente em determinados géneros, como a ficção científica. De facto, para o autor há um filme que marca a história do cinema pelo emprego dado à arte musical; com uma banda sonora composta inteiramente por peças musicais já existentes, em vez da preferível *score*¹³, *2001: Odisseia no Espaço*, de Stanley Kubrick (1968), prima pelo uso estrutural da música na narrativa e nos seus «aspectos especulativos». O autor (idem: 39) explica como a estrutura de *Odisseia no Espaço* é musical em vez de dramática, facto que alterou a abordagem ao «modelo tradicional música-imagem encontrado no cinema clássico de Hollywood, oferecendo um novo 'cinema de sensações' a muitos jovens cinéfilos». Mais importante ainda, o filme

¹³ peça/peças musicais compostas especificamente para determinado filme

tornou-se o arauto do despertar do *sound design*, providenciando um «exemplo único do potencial do som no cinema»¹⁴:

Quando foi lançado, em 1968, *2001: Odisseia no Espaço* exemplificou aquilo que o historiador de cinema Paul Monaco apelidou de ‘cinema de sensações’, o que acentuou a experimentação estética *autoconsciente* nos campos da montagem, (direcção de) fotografia e som e a integração de novas tecnologias e componentes narrativos, para evocar respostas viscerais (e contemplativas) nos cinéfilos (Idem: 18.)

O filme *Odisseia no Espaço* e a sua banda sonora serviram como «prelúdio ao movimento estético do *sound design*» muito antes do termo ter sido introduzido no léxico do cinema (idem: 19.) As dinâmicas entre música e imagem do filme levaram, por isso, a um reavaliar de todos os elementos sonoros presentes no mesmo.

Carroll (1996: 141) afirma que a música é um sistema simbólico altamente expressivo; no entanto, isso não significa que toda a música é ou deveria ser expressiva. Dizer que a música é expressiva é o mesmo que dizer que esta projecta qualidades passíveis de serem descritas em termos emotivos e antropomórficos. No entanto, a música, nomeadamente aquela não vocal (ou instrumental), apesar de expressar efectivamente uma vasta paleta de emoções não é, porém, o meio mais adequado para particularizar as mesmas, ou seja, não consegue especificar totalmente as inúmeras e diferentes emoções que existem no universo humano. A música precisaria de outros meios que a despissem do seu carácter ambíguo, vago e implícito, uma vez que as emoções são direccionadas a pessoas, objectos ou acontecimentos. Apesar disso, Carroll reconhece que a música detém características expressivas em si, não apenas na sua aparência, ainda que lhe falte uma certa clareza emotiva.

Por seu lado, Peter Kivy (1997: 323) reconhece o potencial expressivo da música, apesar de esse potencial poder ser comparado àquele que as expressões humanas têm para exprimir emoções. Ou seja, apesar de conseguirem expressar facilmente emoções mais básicas ou mais facilmente distinguíveis, como alegria, tristeza ou medo, não são capazes de o fazer com emoções mais subtis, especialmente tendo em conta que nem sempre o comportamento humano corresponde ao que verdadeiramente é sentido por determinada pessoa.

¹⁴ Ainda que a ideia de utilizar a música em concordância com o ambiente emocional da cena esteja presente desde os primórdios do cinema.

Para além disso, Kivy faz uma «distinção crucial entre expressar algo ou ser expressivo desse algo» (Smith, 1999: 153). Dizer que a música possui propriedades que lhe permitem ser um meio de expressão de, por exemplo, tristeza, não é o mesmo que dizer que a música possui intrinsecamente essas propriedades, não é o mesmo que dizer que a música é, na verdade, triste. A ideia básica defendida por Kivy é a de que a música é triste porque se assemelha, através da sua construção, cadência e velocidade, às características que normalmente apresentam as pessoas com esse estado. Para comprovar este facto, Kivy dá o exemplo do focinho do São Bernardo; qualquer pessoa é capaz de reconhecer naquele determinados traços possíveis de serem associados à emoção tristeza, não significando com isso que: a) o animal em si está triste, apesar de a sua aparência demonstrar o contrário; e b) a pessoa que observa o animal, ao ser capaz de reconhecer a tristeza nos traços do focinho do animal, se deixe afectar emocionalmente por aquela. O que Peter Kivy argumenta, então, é que na música não há, de facto, emoções, mas a aparência de emoções.

A Música no Cinema – diferentes teorias

No que respeita ao papel da música na arte cinematográfica existem, também, inúmeras opiniões, que se dividem e multiplicam à medida que uma investigação mais aprofundada é feita.

Michel Chion afirma (1993: 16), no seu livro *La audiovisión - Introducción a un análisis conjunto de la Imagen y el Sonido*, que «... a ilusão audiovisual [...] encontra-se, para começar, no coração da mais importante das relações entre som e imagem: ‘a do valor acrescentado’»; ou seja, a ilusão audiovisual provém de uma relação estreita entre som e imagem, onde o primeiro possui um valor expressivo e informativo, um valor ‘acrescentado’ e não meramente replicador da realidade visual, que enriquece a segunda. Entendendo que ‘som’ compreende todos os diálogos, efeitos sonoros ou ruídos e música como partes integrantes de um filme, podemos concluir que cada elemento terá as suas próprias funções a desempenhar na narrativa. Se, por um lado, para Chion o cinema é ‘vococentrista’ e ‘verbocentrista’, isto é, encara a voz como suporte principal da expressão verbal, favorecendo e isolando-a de outros sons - tendo em conta que o ser humano rege as suas relações quotidianas maioritariamente através da palavra - a música e o ruído assumem, por outro, uma relação particular com a imagem, reforçando ou

criando certas emoções, retratando o ambiente em que a cena se insere, ou até influenciando a percepção de movimento e velocidade por parte do público.

Gianetti (1993: 198) define a música como sendo uma arte altamente abstracta, que tende por isso para a «forma pura». É, por isso, impossível falar do tema (*subject matter*) de um trecho musical e só através da combinação desta arte com outras, como a poesia, aquela adquire um conteúdo mais concreto. Da mesma forma, a combinação da música com imagens reveste a primeira de uma maior especificidade, um maior significado ou conceito, mas não sem que as segundas a dispam da sua ambiguidade própria, algo que contraria a essência da mesma.

Entre as funções descritas pelo autor (1993: 198 - 200) como sendo as da música num filme, estão: a) a mesma pode servir como sugestão, no espaço de abertura de um filme, para o estado de espírito (*mood*) do mesmo; b) pode ser sugestiva de locais, classe, grupos étnicos e outros aspectos culturais; c) pode servir como *foreshadowing*, ou seja, antecipar eventos que, de outra forma e devido ao contexto dramático da cena, seriam muito mais intricados de compreender (muitas vezes através de *crescendos*¹⁵); d) pode também sugerir estados de alma ou emoções de personagens, nem sempre perceptíveis à primeira vista pelo espectador, caracterizar esses mesmos personagens assim como controlar as mudanças emocionais dentro de uma cena; e) pode ser usada de forma irónica ou contrastante, isto é, neutralizando ou revestindo o ambiente da cena; f) pode também ser utilizada em concordância com a imagem, para enfatizar a ideia geral da cena ou a mensagem que o realizador pretende transmitir.

Para além destes autores, poderemos mencionar também as ideias de Carrol, Kivy e Smith que, nos seus trabalhos sobre a matéria, distinguem funções específicas para a música, tentando explicar porque esta, não só se manteve aliada ao cinema quando se deu a passagem do filme mudo para o chamado *talkie*, como assumiu um relevo notório e impossível de deixar por explicar.

Para Carroll (1996: 139), a música pode assumir diferentes papéis no mundo do cinema, entre os quais o de criar atmosfera, tensão ou um sentido de desfecho, acentuar os estados psicológicos das personagens, entre outros. Não sendo, porém, estas características

¹⁵ Aumento progressivo da intensidade da música

exclusivas ao elemento musical de um filme, Carroll sugere, não uma alternativa, mas um complemento a esta ideia, que é o da música como elemento modificador. Dando como exemplos filmáticos *Gunga Din* (de George Stevens, música por Alfred Newman 1939), *Rebel without a cause* (de Nicholas Ray, música por Leonard Rosenman, 1955) ou *The Yearling* (de Clarence Brown, música por Herbert Stothart, 1946), o filósofo procura exemplificar como a música pode imbuir a cena de propriedades expressivas (presentes na mesma), ainda que muitos assumam que essas propriedades estão já presentes na imagem e que a música tem apenas uma função intensificadora, mas não só; a música pode, de facto, atribuir uma qualidade que, de outro modo, estaria indisponível para além daquelas sugeridas pela imagem em si. Da mesma forma, a música não tem necessariamente de estar interligada com a psicologia de um determinado personagem. Em *The Yearling* há um uso regular de violinos e outros cordofones que têm como função dar ênfase ao tema da imaginação, através de uma sensação de *dreaminess*; em *Rebel without a Cause* a música atonal utilizada, marcada por compassos estranhos e trombeteios dissonantes, caracteriza o tumulto psicológico das cenas; em *Gunga Din* o contraste entre a imagem (que retrata uma cena de guerra onde ocorre uma emboscada) e a música (alegre, leve e animada) leva a que o espectador encare a cena de uma forma cómica, como uma espécie de paródia, em vez de potencialmente trágica.

No entanto, afirmar que a música é capaz de fazer incidir as suas qualidades expressivas na audiência não é o mesmo que dizer que a primeira consegue despertar na segunda as mesmas qualidades expressivas, ou seja, quando «falamos da projecção de qualidades expressivas, não pretendemos afirmar que a música desperta no espectador as qualidades expressivas que projecta» (idem: 140 - 141.) Carroll denomina este uso de música em filme como música modificadora, uma vez que, como o nome indica, modifica o filme, caracterizando personagens e objectos, determinadas acções ou eventos, cenas e sequências.

A música nos filmes coordena dois tipos de sistemas simbólicos diferentes, que vão desde a referida imagem, ao som ambiente e aos diálogos. No caso da música modificadora, estes dois sistemas relacionam-se de forma coordenada, onde cada um providencia ao outro algo de que o mesmo normalmente carece, ou algo que, pelo menos, não consegue expressar devidamente e de forma tão eficaz. Esta junção permite, pois, a criação de uma referência que leva à particularização da ampla expressividade do sistema musical. Da mesma forma, o filme (e todos os seus componentes como a imagem, a narrativa, o diálogo e outros sons) serve o seu

propósito como indicador, estabelecendo a citada referência, onde a música depois intervém, modificando ou caracterizando-a em termos de qualidade expressiva; uma espécie de descrição das propriedades emotivas dos seus referentes, ainda que essa qualidade expressiva não esteja circunscrita ao universo musical.

A juntar a estes factores, está o factor sociológico, já que Carroll refere que os filmes são um meio de expressão popular e, uma vez que são direccionados para as grandes massas, procuram um meio que lhes permita captar a atenção do espectador de forma quase imediata, no sentido de garantir a interpretação da acção segundo a visão do realizador. A música modificadora, devido ao impacto quase directo da sua grande expressividade, assegura essa mesma função e contribui para a clareza do filme nos diversos aspectos mencionados.

Kivy, como cognitivista, aborda esta questão de um outro ângulo, tentando explicar a razão pela qual a música nos filmes superou a necessidade da sua aparente função nos filmes mudos. Para o autor (cf. 1997: 312), a música nos filmes tinha como função assegurar uma base dramática e expressiva que colmatasse certas falhas ou ausências naqueles, principalmente a ausência de discurso e de outros sons que permitissem identificar e particularizar o evento, como os sons do mundo em si, ou seja, preencher o vácuo expressivo do silêncio nos filmes mudos. Mas, se essa era a principal função da música numa altura em que o discurso e outros sons não estavam presentes, porque teve aquela tamanho impacto que lhe permitisse estabelecer uma posição de relevo e até insubstituível no mundo cinematográfico do presente? Aceitando a ideia de Carroll relativamente ao factor sociológico da música nos filmes, uma vez que estes são dirigidos, na sua maioria, às massas e espectadores sem instrução, Kivy argumenta, ao mesmo tempo, que esse factor não é, por si só, explicativo das razões que levaram à inclusão da música nos filmes falados, até porque os chamados filmes de culto, dirigidos a uma audiência mais refinada ou particular, não carecem de forma alguma de música na sua construção.

Ainda que a música tenha como papel primeiro a expressão de emoções dominantes das personagens, Kivy afirma que isso não é o suficiente para afirmar que a música está presente no filme para preencher um vazio. No entanto, ainda que nos filmes mudos esse vazio seja notório (vazio deixado pela ausência de toda a emotividade expressa pela voz humana), no filme falado essa emotividade deveria estar, obviamente, reposta e o vazio preenchido; acontece que a imagem filmica, ainda que provida de som e diálogo, carece de alguns dos inúmeros

recursos de expressão humana, nomeadamente pela não «presencialidade» dos actores, facto que não acontece por exemplo no teatro, onde espectador e actor partilham de um mesmo espaço e tempo. Isto não significa que a imagem filmica ou fotográfica falhe em capturar a expressividade emotiva da cena.

No entanto, vários estudos referem as limitações do universo emotivo do ser humano, já para não falar na capacidade que estes têm de camuflar fisicamente aquilo que estão a sentir, podendo induzir em erro os outros relativamente ao seu estado psicológico e emotivo; diversas técnicas cinematográficas servem assim este propósito, como por exemplo o *close-up* ou a própria montagem e edição das cenas, permitindo ao espectador apreender com mais facilidade a emotividade das mesmas.

Assim, é possível abordar a questão por outro lado, isto é, não procurar aquilo que se perde quando se transfere o evento de uma situação presencial para uma dentro de um ecrã, mas aquilo que efectivamente se ganha com essa transferência, através da conjugação entre técnicas cinematográficas e sonoras (não musicais). Kivy dá como exemplo a possibilidade de se poder ouvir um bater acelerado de coração numa determinada cena, o que vai possibilitar descortinar a emoção sentida pela personagem (medo). Kivy (cf. 1997: 323) chama a este tipo de técnicas *expression-enhancers*, uma vez que se prestam à função de intensificar o que se vive no ecrã, ainda que o filósofo considere que não são suficientes para preencher o vácuo emotivo que não é encontrado na vida real, em situações cara-a-cara; elas reforçam as pistas emocionais presentes já no ecrã, não conseguindo, no entanto, substituir aquelas que na sua opinião estão ausentes. Esse papel está, por isso reservado à música, apesar de esta estar intimamente ligada a outras técnicas cinemáticas; a ubiquidade do meio musical, a sua capacidade para estar presente em todo o lado torna-o o meio por excelência para preencher as lacunas do vácuo expressivo:

Assim, o que a música acrescenta ao pote emotivo não é um equivalente funcional a uma qualquer expressão que a imagem filmica possa ter perdido, mas providencia um *oomph* expressivo para a expressão que resta: a tristeza é ainda mais triste e a felicidade mais feliz (Idem, ibidem.)

Smith (1999: 149) tenta resolver a contenda entre as teorias cognitivistas e emotivistas¹⁶ para determinar que o espectador apreende «as propriedades afectivas da música» a diversos níveis, que melhor poderão ser compreendidos através de uma combinação das duas teorias. A questão levantada pelo autor é «como exprime, a música, emoção?».

Alguns teóricos (cf. idem: 151) sugerem que a música, «adquire significância semântica através da simbolização da emoção», que difere daquela usada pela linguagem por não possuir um vocabulário próprio. Outros defendem que a música apenas reflecte a «morfologia de um estado de espírito geral» sem, contudo, expressar emoções mais particularizadas e há também quem considere que a emoção na música é inefável, ou seja, a emoção é transmitida numa espécie de «discurso musical» em vez de um linguístico. Para teóricos como Raffman a expressividade da música deriva de propriedades como o compasso, a métrica ou tensão, enquanto para Eduard Hanslick ou Igor Stravinsky negam a existência de qualquer relação relevante entre música e emoção. No entanto, para Smith (idem: 152), estas teorias não se aplicam quando falamos de música nos filmes, de *film-music affect*, especialmente porque muitas delas se baseiam na noção de «música pura», música que não se refere a «nenhum objecto, propriedade ou sensação fora de si própria». A música utilizada no cinema, seja aquela composta originalmente para aquele filme em particular (*score*) ou música previamente existente, acompanha a narrativa cinematográfica e não só aludem a propriedades emocionais da narrativa como o fazem com «lugares, tempos, personagens ou temas específicos no seu cumprimento de variadas funções dramáticas».

Ainda que consideremos a música instrumental pura como sendo insuficiente para intencionalmente sugerir os subtis significados emocionais que associamos às nossas experiências no mundo real, esse facto torna-se irrelevante na análise da banda sonora de um filme, pois a presença de uma narrativa, entre outras coisas, permite que aquela ultrapasse o problema da «ambiguidade expressiva». Assim, e por o cinema ser uma «arte representacional», a pergunta colocada deverá ser, então, não se o acompanhamento musical de um filme pode produzir significados emocionais mais específicos, mas sim em que medida a banda sonora de um filme contribui para esse mesmo processo. Para Kivy (cf. idem: 153), a música revela a sua expressividade emocional através do seu contorno melódico, dinâmica ou *tempo*, o que

¹⁶ As teorias cognitivistas sobre o tema defendem que a música pode “expressar significados emocionais mas não consegue despertá-los” no espectador; pelo contrário, as teorias emotivistas defendem que a música pode e consegue provocar uma resposta emocional por parte da audiência (Smith: 1999, 148)

significa que, no que toca ao processamento mental da informação contida na música, a resposta do ouvinte é mais cognitiva que emotiva; essa expressividade reside na nossa capacidade para reconhecer emoções e não na nossa experiência afectiva das mesmas. Dessa forma Kivy oferece uma explicação para duas das funções dramáticas da música no cinema: ao discernir as «qualidades emocionais de elementos musicais específicos», o espectador consegue usar essa informação para avaliar o estado emocional dos personagens e do estado de espírito da cena em geral.

No entanto, para Smith (idem: 153 - 154), essa explicação falha quando observamos que muitos espectadores reagem de forma bastante emocional à situação descrita ou ao estado emocional de um determinado personagem e é, de um certo modo, «contra-intuitiva e inconsistente com as nossas experiências diárias». Enquanto uma visão cognitivista pode explicar um dos aspectos das funções dramáticas de uma *score*, ela peca por não explicar uma observável reacção aos filmes. Para além disso, e segundo Colin Radford (idem: 154), não devemos confundir a «causa da estimulação emocional com o objecto daquela emoção», ou seja, o ouvinte pode experienciar o sentimento de tristeza sem necessariamente dizer que está triste por causa da música:

Assim como o tempo cinzento e apagado tende a deprimir as pessoas, uma peça musical mais sombria tenderá a fazer com que os ouvintes se sintam sombrios ao ser tanto expressiva daquela qualidade musical como por ajudar a induzir aquela qualidade nos ouvintes (Idem, ibidem.)

Para Smith, as duas visões não entram em contradição se acordarmos em que a tendência da música para despertar emoção é relativamente mais forte para algumas pessoas, como Radford, do que para outras, como Kivy. Mais importante que isso, o que para o autor é ignorado na rígida posição cognitivista é o facto de:

[...] todas as emoções serem constituídas por componentes afectivos e cognitivos, ou seja, um estado somático de estímulos fisiológicos e um julgamento sobre o estado de coisas do mundo. [...] Julgamento e estímulo compreenderiam, assim, dois níveis de envolvimento emocional entre música e ouvintes, o primeiro sendo um aspecto necessário para a compreensão do «afecto» da música e o segundo

para um nível de envolvimento que pode ou não ser activado, dependendo da especificidade da situação auditiva (Idem: 155.)

Para o autor (cf. idem: 156), se aceitarmos que a música nos filmes consegue produzir um sem número de respostas possíveis na audiência, então teremos de considerar componentes como o reconhecimento, o julgamento e o estímulo que constituem as nossas experiências emocionais. Tendo reconhecido os «elementos afectivos da música», o espectador usa a informação para «fazer julgamentos e inferências» sobre o estado de coisas retratado na diegese. E quando a intensidade da soma de todos estes componentes¹⁷ produz alterações fisiológicas facilmente discerníveis, podemos afirmar que a cena em questão, o filme em si, despertou uma resposta afectiva no espectador. Tais respostas não são, no entanto, atribuídas unicamente à música *per se*, mas à combinação da mesma com a narrativa, cada um com a sua «valência emocional individual». Desse modo, e apesar de tanto julgamentos como afectos entrarem em todas as formas de envolvimento emocional com o filme e a música no filme, é a combinação desses elementos, em que um precede o outro em determinados momentos e vice-versa, que permite criar um grande número de respostas possíveis por parte da audiência. E, uma vez que ambas as teorias da música, cognitivista e emotivista, descrevem «diferentes hierarquias de julgamento e afecto, uma e outra são necessárias para compreender o papel que a música de filme tem na resposta emocional do espectador».

Uma alternativa para contornar a forma pré-estabelecida e limitadora da música (tonal¹⁸), segundo Burch (1973: 121) é o uso da música dodecafónica no cinema. Para o autor, houve um abuso por parte do cinema sonoro relativamente à música de acompanhamento, daí resultando numa vontade de abolir por completo a última por parte de alguns cineastas. Ainda assim, Burch afirma que essa «recusa sistemática do elemento de estilização sonora total que é a música representa um desinteresse arbitrário por uma matéria que», segundo o autor, «pode constituir um incontestável enriquecimento».

¹⁷ Entre os processos centrais que, para Smith (1999: 148), caracterizam a nossa experiência emocional da música de um filme estão a polarização e a congruência afectiva; o autor define a primeira como uma «interacção onde o carácter afectivo específico da música redirecciona o conteúdo da imagem para o pólo emocional comunicado pela música», e a segunda como uma espécie de «confirmação intermodal» onde o espectador iguala a componente afectiva da música ao «sombreado emocional da narrativa».

¹⁸ Com centro tonal

Usando exemplos do cinema japonês¹⁹, Burch (1973: 120) explica como a música clássica japonesa, alheia a estruturas tonais, parece ser especialmente apropriada para «uma adaptação infinitamente facilitada aos ritmos não metrificados da acção e da montagem», pelo seu carácter altamente elástico e «aberto», ao contrário da «tirania métrica» que determina a música clássica ocidental. A música clássica japonesa é, para o autor, uma música que vive mais livre, mais próxima da vida das imagens, de uma forma «empírica», mesmo quando estilizada.

Da mesma forma, a música atonal²⁰, mais concretamente a música dodecafónica (ou serial), por ser mais «aberta», provida de uma enorme liberdade rítmica e com uma utilização de timbres considerados por alguns músicos clássicos como meros ruídos, parece ser, para Burch, infinitamente mais capaz de concretizar uma verdadeira dialéctica ou integração orgânica entre elementos sonoros «reais» e a imagem. De facto:

Nos casos em que a música tonal, com as suas formas pré-estabelecidas, as suas fortes polarizações harmónicas e a sua gama de timbres relativamente homogénea, só podia servir como uma continuidade autónoma e «ao lado» da imagem, placada sobre os diálogos e os ruídos, ou então prestar-se a um sincronismo do género desenho animado, – a música serial oferece o maior número de possibilidades formais: todos os outros elementos sonoros podem incorporar-se nela, ocupando os seus interstícios, de modo imediato e natural, completando perfeitamente as estruturas «irracionais» da imagem em bruto ou as estruturas, mais «racionais», da planificação (Idem: 121.)

Para além disso, o próprio silêncio saiu beneficiado com o aparecimento da música dodecafónica, acabando por tornar-se um elemento essencial da mesma e do cinema em si. No final do capítulo, Burch (idem: 122) lamenta a falta de meios necessários para a exploração de todo o potencial da música, que segundo o autor faz de «parente pobre» da imagem, mesmo no cinema mais ‘avançado’ para a época.

¹⁹ *Chikamatsu Monogatari*, do realizador Mizoguchi é, para o autor, um filme marcante na história cinematográfica, pelo uso orgânico que faz da música clássica japonesa (caracterizada pela sua estrutura eminentemente gráfica e onde predominam as percussões secas). (Burch, 1973: 120)

²⁰ Desprovida de um centro tonal

É fácil de constatar que, desde que Burch escreveu as suas notas sobre a música no cinema, houve um salto evolutivo e tecnológico no que respeita ao uso do som e, mais propriamente, da música. O já referido sistema *Dolby Atmos*, com a sua capacidade para isolar o som em qualquer ponto de uma sala de cinema elevando a sensação de *presenteness* do espectador, permite que o mesmo seja utilizado de uma forma mais estilizada e se veja liberto do papel primário que lhe é atribuído. No filme *Gravidade* (2013), o realizador Alfonso Cuarón descreve a importância do som como parte da «experiência imersiva» do filme, fazendo uma utilização bastante literal daquele. No entanto, tendo em conta que, no espaço, o som não é transmitido (devido ao vácuo) a não ser em cenas interiores – como dentro da estação espacial, tiveram que recorrer a outros meios para complementar a imagem:

A música é um contraste do silêncio. O elemento narrativo do som é também muito importante porque faz parte da experiência imersiva. À medida vemos os personagens [...] girando e em rotação, e por vezes a própria câmara, porque se trata de um terceiro personagem com a mesma dinâmica, também a música segue essa dinâmica. Ou seja, por vezes vemos o personagem principal girando em direcção a nós e, particularmente com o *Dolby Atmos*, conseguimos sentir a música girando à nossa volta. O uso da música é mais psicológico que descritivo (Cuarón, 2014)

A verdade é que o impulso tecnológico dos últimos anos na área do cinema permitiu alargar os horizontes no que toca à utilização estética e estilizada dos elementos sonoros e visuais, levando a um «explodir de possibilidades de separação e profundidade» como forma de criar no espectador a sensação de que está presente na cena com os personagens, facto que sem dúvida merece ser explorado sob pena de se ver desperdiçado aquele que pode ser, na nossa opinião, um momento importante na história do cinema. Só podemos ficar optimistas quanto ao seu futuro, se tivermos realizadores, compositores e argumentistas (para além de todo o exército por trás da produção de uma obra cinematográfica) que estejam dispostos a quebrar as barreiras do estabelecido para nos trazer a melhor experiência fílmica possível.

Se, para uns, à música carece a individualidade necessária para que possa ser apreciada de forma particular, para outros, é essa mesma falta de individualidade, ou melhor, essa universalidade que nos permite evocar a ideia de que a música não precisa de uma ideia ou forma para ser emotiva, uma vez que apela precisamente ao quebrar do mundo das

aparências, onde as pessoas podem facilmente dissimular pensamentos, quererem, desejos, e a um retorno ao espírito interior, ao uno primordial que nos permite verdadeiramente criar uma relação entre a nossa individualidade e o mundo que nos rodeia.

O que é, no entanto, inegável é que a música é das artes com mais valor expressivo, especialmente quando combinada com outros meios como a linguagem, a imagem ou o som, e que é essa combinação de meios que traz ao cinema uma qualidade emotiva capaz de superar outras artes representacionais no que respeita à ligação entre narrativa e espectador.

Por outro lado, sob a influência de uma música que lhes corresponda, a imagem e o conceito atingem uma significação mais elevada. A arte dionisiaca exerce, pois, uma dupla influência sobre a faculdade artística do apolíneo; a música incita à visão simbólica da generalidade dionisiaca e, ao mesmo tempo, faz emergir a imagem simbólica com a sua significação mais elevada (Nietzsche, 2006: 144.)

Hitchcock e o Som

«A crença de que as técnicas aurais são um meio de expressão inferior aos meios visuais é partilhado por grande maioria dos teóricos sobre a matéria e, de facto, por muitos cineastas.» Quem o afirma é Elisabeth Weis, no seu livro intitulado *The Silent Scream - Alfred Hitchcock's Sound Track*. No entanto, e apesar de muitos considerarem como arte pura o filme que expressa o seu significado visualmente, Hitchcock cedo percebeu que o tratamento do som como parte integrante do filme contribuía para captar a atenção total da audiência, nunca pondo de parte, por isso, as imensas possibilidades inerentes ao uso da banda sonora. Desde os seus primeiros filmes sonoros que Hitchcock tratou o som como uma nova dimensão de expressão cinematográfica e a prova está na íntima relação entre os elementos que compõem os seus filmes, desde a montagem à música ou ao diálogo e até ao uso do silêncio em si como elemento criador de tensão, expectativa ou controlo.

Com já foi referido, para Michel Chion (cf. 1993: 16), a ilusão audiovisual provém precisamente de uma relação estreita entre som e imagem, onde o primeiro possui um valor expressivo e informativo, um valor ‘acrescentado’ e não meramente replicador da realidade visual, que enriquece a segunda. Se, por um lado, para Chion o cinema é ‘vococentrista’ e ‘verbocentrista’, isto é, encara a voz como suporte principal da expressão verbal, favorecendo e isolando-a de outros sons, tendo em conta que o ser humano rege as suas relações quotidianas maioritariamente através da palavra, a música e o ruído assumem, por outro, uma relação particular com a imagem, reforçando ou criando certas emoções, retratando o ambiente em que a cena se insere, ou até influenciando a percepção de movimento e velocidade por parte do público.

Hitchcock estava consciente desta relação sendo patente na sua obra a continuidade no uso da linguagem, música e efeitos sonoros, e a intersecção das suas funções em numerosos momentos. Para além disso, o realizador utiliza, por diversas vezes, estes elementos em contraponto com a imagem, isto é, som e imagem raramente se duplicam, antes contrastam entre si, criando na cena variedade, densidade, tensão ou até ironia. Como consequência, Hitchcock esperava criar uma maior envolvência entre público e filme. Assim, e apesar da sua

obra se pautar por uma evolução, a sua atitude relativamente ao valor do silêncio, dos gritos e da linguagem como manifestações de sentimentos humanos manteve-se constante.

Esta experimentação do uso do som em conjunto com outros elementos visuais é bastante explícita no filme *Blackmail* (1929). Hitchcock utiliza a distorção do som e das palavras, em conjunto com uma série de elementos visuais (montagem, planos e cortes), para acentuar o dramatismo e a culpa da personagem pelo crime que cometeu. Há um crescendo de tensão na cena que atinge o seu clímax quando Alice, que se encontra a tomar o pequeno-almoço com os pais, ouve uma vizinha tecer opiniões acerca do bizarro homicídio ocorrido na noite anterior. À medida que a conversa se vai tornando mais gráfica, o realizador enfatiza a palavra *knife* (faca) e relaciona-a com a crescente sensibilidade de Alice, sugerida através dos sucessivos movimentos de câmara (que alternam entre a vizinha e aquela, grandes planos da face e da mão de Alice, da faca de manteiga em cima da mesa). Aos poucos, o discurso vai-se tornando menos e menos perceptível, com a excepção da palavra *knife*, que se destaca cada vez mais e se torna mais e mais audível - para Alice e também para o espectador - até que se dá o libertar da tensão, quando a palavra é praticamente gritada e Alice deixa escapar a faca da mão com um salto. *The Birds* (1963) é um dos filmes de Hitchcock em que o som assume um papel fundamental. Com o desenvolvimento técnico veio a sofisticação do som electrónico, o que possibilitou ao realizador um maior controlo em relação ao estilo e a natureza de cada som. *The Birds* é um filme onde, mais do que forçar uma ligação empática entre audiência e personagens (praticamente inexistente até), a intenção de Hitchcock consiste em envolver a audiência no próprio filme, através do medo e da sua reacção ao mesmo:

Os personagens podem ou não ter escapado aos pássaros no fim do filme, mas a audiência é deixada para trás, num mundo onde os pássaros, que representam forças incontroláveis e aterroradoras, prevaleceram (Weis, 1982: 137)

Podemos então admitir que, quando o realizador pretende um maior envolvimento da audiência no filme, ele passa de uma dependência das técnicas visuais para uma maior dependência em termos de técnicas sonoras. Assim, os 'guinchos', em *The Birds* são muito mais relevantes do que propriamente as técnicas visuais como forma de atemorizar a assistência durante os ataques. Além disso, Hitchcock manipula cuidadosamente a banda sonora, para que a presença dos pássaros possa, por si só, transmitir terror, ainda que estes se encontrem

apenas a esvoaçar ou em silêncio. O som dos pássaros é trabalhado como se tratasse efectivamente de uma composição musical:

[...] se, no filme *The Birds*, efeitos sonoros aviaries imitam as funções da música (os choros dos pássaros mantêm a tensão e não as *cues* musicais), em *Psycho* (1960) a música (notas estridentes de violinos) imita os guinchos agudos de pássaros, em vários pontos do filme (Idem: 17.)

Após ter conseguido retratar os pássaros como uma ameaça real, o realizador consegue controlar o suspense e a tensão sentidos apenas com a manipulação dos sons - um bater de asas, um guincho ou piar que se tornam recorrentes até ao fim do filme. Através desta alternância entre elementos visuais e elementos sonoros, Hitchcock consegue tornar o ambiente absurdamente inquietante, uma vez que não há uma forma de prever ou antecipar os ataques. Não há, pois, uma lógica aparente no comportamento dos pássaros.

Hitchcock e o Silêncio

«Sure. I think music is very good, especially when it is needed for silence»
(Hitchcock, 1964.)

O silêncio tem também, nos filmes de Hitchcock, um papel relevante, uma vez que o realizador o utiliza na caracterização das suas personagens. Este poderá realçar a frieza, o calculismo ou o auto-controlo de uma personagem após um evento dramático. Por exemplo, a emblemática cena em que Norman Bates (*Psycho*, 1960) limpa meticulosamente o chuveiro após o acto horrendo supostamente perpetrado pela sua 'mãe'. Ou poderá acentuar a hesitação de uma personagem, revelando assim possíveis conflitos morais e interiores. Acontece isso em *Blackmail*. Nesse filme, o silêncio de Alice pode ser visto como um sintoma de paralisia moral uma vez que tarda em confessar o assassinio, levando à morte de Tracy (na cena do confronto inicial entre Frank e Tracy na loja dos pais de Tracy, é possível ver que Hitchcock utiliza outro tipo de elementos, como a montagem, para enfatizar o silêncio de Alice, ao focar a sua face enquanto Frank e Tracy se chantageiam mutuamente fora do ecrã). Silêncio não é, portanto, sinónimo de repouso ou pausa na acção mas um recurso que visa criar um contraste com os momentos de maior saturação sonora.

No filme *The Birds*, a cena do quarto ataque - quando os pássaros atacam a escola - é pautada por um silêncio ameaçador à medida que o número de aves aumenta cada vez mais, apenas interrompido pelas vozes de crianças inocentes. Este silêncio prende a audiência e acaba por tornar a preparação para o ataque muito mais aterradora do que o ataque em si. Após o quinto e sexto ataques (este último criado quase por completo através do som), Hitchcock conseguiu demonstrar que, para o sétimo e último ataque, já não precisaria dos guinchos estridentes dos pássaros para criar tensão e temor, caracterizando, assim, os pássaros da mesma forma como caracterizou muitos dos seus assassinos. Numa palavra, o seu silêncio é um sinal do seu controlo. É esta alternância entre ruído e silêncio que eventualmente provoca na audiência uma sensação de ameaça constante, mesmo nos momentos de relativa tranquilidade.

Já a música é um componente essencial da história em mais de metade dos filmes sonoros de Hitchcock, cujos propósitos passam por criar excitação, ou aumentar a tensão, ou então para expressar o que não é dito, o que está implícito. O realizador utiliza, pois, a música como um meio de criar ou manter o suspense, de expressar o estado de espírito ou as emoções de uma determinada personagem. Ao mesmo tempo, cria uma familiaridade entre a audiência e o filme, ao ligar determinada personagem com um determinado som ou melodia.

Como exemplo, não podíamos deixar de mencionar o filme *Psycho*, reconhecido mundialmente pela estreita relação entre som e imagem e a densidade psicológica da obra. Através da música, é possível retratar a dualidade da mente de Norman Bates, a sua instabilidade - a banda sonora tem a capacidade de manter a tensão em momentos de relativa tranquilidade. No entanto, é a cena do chuveiro que melhor caracteriza a ligação entre elementos sonoros e visuais. Nesta cena há um claro simbolismo no que respeita ao momento escolhido para o assassinato por Bates - Marion está no chuveiro e o momento é de aparente tranquilidade, com o som da água a cair sem que nada faça prever o que sucederá no momento seguinte, o que contribui para a sua intensificação. O facto de ser este o momento da morte é um factor de surpresa para a audiência, uma vez que se trata do momento mais marcante e violento de todo o filme. Há um sincronismo entre as facadas desferidas por Norman Bates e as notas agudas e friccionadas dos violinos, notas essas que simbolizam musicalmente os gritos de Marion e que remetem, ao mesmo tempo, o espectador para motivos visuais de pássaros como predadores - há uma associação entre Norman Bates e os seus pássaros empalhados mas também da audiência com as vítimas desprevenidas. «Por outras palavras, os choros das

vítimas, a estridência dos violinos, e os gritos da audiência fundem-se de forma indistinguível durante cenas violentas» (Weis, 1982: 138.) A distinção entre as vítimas no ecrã e a assistência é, assim, destruída.

Para o realizador, era demasiado importante a experimentação da sua arte através da emoção, criando uma ligação com a audiência. Focarmo-nos apenas na influência da música nos filmes de Hitchcock seria não tomar em consideração a complexidade com que conjugava todos os diferentes elementos, para além daquela que compõem um filme. Até porque a função criativa na construção de uma composição musical cabia (quase) exclusivamente ao compositor. Ainda assim, e ainda que a música tenha um papel relevante na obra do realizador, é a forma como trabalhava o som, os diálogos e as composições musicais, o silêncio, os gritos e os ruídos, a alternância entre técnicas visuais e técnicas sonoras, de maneira a criar ambiguidades e contrastes, caracterizar estados de alma ou pensamentos e emoções de personagens ou provocar na audiência um sentimento de expectativa e, ao mesmo tempo, de inevitabilidade e terror que melhor a caracterizar. Cedo percebeu que o som não deve ser usado de forma redundante, mas antes como um recurso adicional, para criar uma ponte, uma relação entre audiência e personagens, entre audiência e filme. Acima de tudo, para Hitchcock importava mais a forma como o filme era contado do que propriamente a história em si.

O Hitch tem o seu próprio 'mundo de filme'. Ele criou personagens e locais, e histórias para aqueles, da mesma forma que Dickens o fez. A questão que se coloca não é se aquele mundo é ou não um mundo real ou um mundo actual [...], mas é um mundo que foi imaginado e realizado. Dickens concretizou esse feito através das páginas e o Hitch fá-lo através do filme (Herrmann, 1964.)

Stanley Kubrick – 2001: Odisseia no Espaço (1968)

«The truth, as always, will be far stranger»

(Clarke, 1968)

Neste capítulo prático, iremos analisar a banda sonora utilizada por Kubrick no seu filme *2001: Odisseia no Espaço* e em que medida a mesma participa da construção da narrativa. Numa primeira fase, tenderemos para uma análise informal, de maneira a conseguir uma inferência mais crua e espontânea da mensagem que o realizador possa ter querido transmitir. Iremos de seguida debruçar-nos um pouco sobre o que revela a análise feita por outros autores sobre o assunto.

Primeira Análise

Devemos, antes de mais, referir que todas as análises feitas a este ponto são-no de um ponto de vista subjectivo e informal, na perspectiva de mero espectador e com base na experiência directa da observação. Haverá, com certeza, múltiplas outras interpretações para as cenas e música aqui descritas.

A banda sonora de Kubrick para *Odisseia no Espaço* é composta inteiramente por música previamente existente, como antes mencionado. Iremos analisar cada um dos temas individualmente, nas cenas em que se apresentam, e explicar sobre a sua função enquanto criadores de significado e de narrativa em conjunto com a imagem.

1 - *Also Sprach Zarathustra*

Escrita por Johan Strauss.

A música *Also Sprach Zarathustra*, de Strauss, é um poema sinfónico de 1896 e aparece em três momentos no filme *Odisseia do Espaço*, durante os créditos iniciais, durante a sequência *Dawn of Man* e na última cena do filme.

Durante os créditos, vemos surgir a Lua no ecrã, descendo no campo de visão dando lugar a um nascer, da Terra seguida pelo Sol. A cena, já de si majestosa, é intensificada pela

imponência e grandiosidade da música de Strauss; não mais olhamos para aquele alinhar planetário como observadores objectivos mas com uma sensação de magnificência perante a imensidão do Universo. Ao mesmo tempo, e pelo facto de a música se situar nos momentos iniciais do filme (há, antes desta cena, uma espécie de prelúdio de que falaremos mais à frente), ficamos com a sensação de que algo de fantástico nos espera, como se a música em si nos indicasse o caminho que o filme vai seguir.

Na sequência *Dawn of Man*, e após o estranho encontro da tribo de macacos²¹ com o monólito, vemos um deles à procura de algo para se alimentar por entre pilhas de ossos. De repente, dá-se uma pausa, como se algo se estivesse a passar, não no ecrã mas no animal (minuto 15). Surge de repente uma imagem do monólito, vista de baixo, com o Sol a nascer por cima, alinhado (mais uma vez) com a Lua. De novo vemos o macaco e, suave e progressivamente, a música é introduzida naquela que é uma das cenas mais emblemáticas do filme.

Pela primeira vez, o animal aprende a manejar o osso como se de um utensílio se tratasse, batendo uma e outra vez no chão, esmagando crânios por entre as pilhas de ossos. Ao mesmo tempo, através da montagem, o realizador entrecorta os planos do braço do macaco com planos de animais a cair como se tivessem sido atingidos pelos golpes disferidos. Graças a esta capacidade, o macaco tinha agora a possibilidade de não só se alimentar de uma forma mais rápida e eficaz como também de se defender contra outras espécies, ganhando vantagem sobre estas. A música confere, assim, uma sensação de descoberta e desenvolvimento, como se assistisse em primeira mão ao gesto que viria aparentemente a proporcionar a evolução para uma forma mais avançada de vida, o ser humano.

A terceira cena onde a música *Also Sprach Zarathustra* está presente é precisamente a última cena do filme (por volta do minuto 139.)

Dave, um dos personagens, encontra-se numa espécie de realidade ou dimensão alternativa, onde o tempo está fragmentado e aquele envelhece a um ritmo de minutos. Após a última aparição do monólito, Dave retorna à forma embrionária, envolto numa espécie de bolha de luz. Pela última vez, ouvimos a música gradualmente penetrar a cena, enquanto vemos um

²¹ Apelidados por Arthur Clarke como *man-apes* (Clarke, 1968: 2)

plano da Lua e da Terra e, surgindo do lado esquerdo do ecrã, o embrião, aquilo que Clarke (cf. 1968: 120) denomina de *star-child*. Tendo em conta toda a progressão da narrativa, assim como as associações feitas entre *Also Sprach Zarathustra* e determinadas cenas, com claras alusões aos diferentes estágios do desenvolvimento do ser humano, há novamente uma sensação de descoberta, de que algo de novo se encontra pela frente e muito há, ainda, por descobrir.

Então ele aguardou, mobilizando os seus pensamentos e reflectindo sobre os seus poderes ainda não testados. Pois apesar de ser mestre do mundo, não tinha ainda a certeza sobre o que fazer a seguir. Mas certamente pensaria em algo (Clarke, 1968: 121.)

2 - Requiem For Soprano, Mezzo-Soprano, 2 Mixed Choirs & Orchestra

Escrita por György Ligeti.

Ao minuto 11, um estranho monólito manifesta-se no ecrã, enquanto a tribo descansa. Moon-Watcher (cf. idem: 2) acorda, apenas para se deparar com aquele objecto insólito; enquanto isso um coro de vozes fantasmagóricas, acompanhado por sons dissonantes, baixos profundos e apontamentos estridentes, vai invadindo a cena, provocando uma reacção, primeiro, de desconforto e, depois, de medo e desconhecimento em relação àquilo que obviamente não pertencia àquele mundo ou, pelo menos, àquele tempo.

Ao minuto 14, e em pleno êxtase musical, surge um plano do monólito visto de baixo, o mesmo que iria aparecer mais tarde na sequência e que foi descrito mais acima. O nascer do Sol do plano é uma espécie de analogia ao ‘nascer’ do Homem, associando as duas cenas²² e levando à interpretação de que o monólito estaria, de alguma forma, ligado ao momento de viragem do ser humano explorado por Kubrick.

²² A cena em que o monólito aparece pela primeira vez e aquela onde Moon-Watcher descobre o poder envolto num osso.

Lendo o argumento de Arthur Clarke para o filme²³, apercebemo-nos daquilo que se esconde por trás do uso desta música em particular e a razão da sua associação a algo ‘fora deste mundo’:

Primeiro, perdeu a sua transparência, e inundou-se de uma luminescência pálida e leitosa. Fantasmas tentadores e pouco definidos moviam-se à superfície e nas suas profundezas e fundiram-se em barras de luz e sombra, [...] Fantásticos e fugazes padrões geométricos piscavam à medida que as grelhas brilhantes se enredavam. Resta agora apenas um brilho monótono e uniforme na grande laje, tanto que permaneceu ali como um bloco de luz que se sobrepunha à escuridão circundante. [...] Eles não olharam para trás, ou se maravilharam com a luz que os conduzia a casa - e a um futuro incerto, ainda, até para as estrelas. (Idem: 6 - 7.)

Da mesma forma, nas últimas duas aparições do monólito na cena, este faz-se acompanhar novamente por esta peça musical, dando continuidade ao tema fantasmagórico e extra terrestre com que tinha sido associada anteriormente.

Na cena lunar, ao minuto 51, vemos o estranho objecto no centro de um local de escavação, e um grupo de cientistas que se aproxima, de forma a examiná-lo. A música indica-nos que algo se vai suceder, algo que poderá não ser totalmente explicado. De repente, um som agudo e penetrante invade a cena e a mente dos cientistas, enquanto uma imagem do monólito visto de baixo novamente pontua a primeira, ligando-a ao tema do metafísico expresso por aquele.

Esta peça musical aparece, por último, já perto do final do filme, quando o personagem Dave sai da nave espacial para se lançar à aventura da descoberta de Júpiter. Vemos surgir na imagem o monólito, primeiro de forma quase imperceptível, misturando-se com o negro do espaço. De seguida, vários planos de Júpiter e as suas luas, da nave e do monólito dão lugar a um novo alinhamento planetário, enquanto vemos o monólito desaparecer por entre a escuridão. Tem, então, início (ao minuto 122) a viagem de Dave por entre dimensões, onde o tempo não existe, apenas a luz. Visualmente, a imagem treme, cores alucinogénias e feixes de luz invadem tumultuosamente o ecrã. Em conjunto com a música, fantasmagórica e *somewhat* assustadora,

²³ Adaptado de um conto, do mesmo autor, intitulado de Sentinel of Eternity (1951)

as imagens de estranhos gráficos e cores provocadoras são cortadas com planos da cara de Dave, expressiva dos estranhos acontecimentos que vive o personagem, até nada mais restar que um plano da sua íris intercalado com imagens de supernovas, explosões estelares, luzes aquosas e feixes de luz.

3 - *Lux Aeterna*

Escrita por György Ligeti.

Esta peça musical aparece em apenas uma das cenas do filme. Ao minuto 45, vemos uma nave que viaja na superfície lunar, levando um grupo de cientistas até Clavius, uma das maiores crateras do satélite natural e onde foi desenterrado o monólito. Marcada pelo seu tom desconcertante, a música *Lux Aeterna* impregna a cena de mistério, mas também desperta uma sensação de desconfiança e receio, principalmente depois de termos assistido à cena em que Floyd, um dos cientistas da expedição lunar, ter dissimulado as suas reais intenções por trás da sua visita ao local.

4 - *Atmospheres*

Escrita por György Ligeti.

Esta peça musical pontua três momentos no filme *Odisseia no Espaço*. No início do filme, antes dos créditos iniciais, vemos um ecrã negro ser acompanhado por *Atmospheres* de Ligeti durante cerca de 2 minutos. Da mesma forma, durante a Intermissão, por volta do minuto 88, temos de novo o ecrã negro e de novo também a música está presente. Há um sentimento de perigo e terror, despertados pela música, já para não falar da pressão exercida pelo ecrã completamente negro, desprovido de conteúdo visual. De uma forma estranha, a tela preta acaba por intensificar a noção de perigo, pois deixa encoberto o futuro dos personagens.

Última cena em que esta peça está presente é a cena da ‘viagem espaço-temporal’ feita por Dave, mencionada atrás. Depois de experienciar formas e cores alucinantes, aparecem na tela formas geométricas, formando-se uma espécie de túnel entre as duas dimensões e que o nosso personagem percorre. Vemos de seguida planos de vales e desertos, rochas e substâncias

líquidas, numa mistura de cores e texturas naquilo que parece ser uma viagem eterna, uma vez que música e imagens se prolongam por cerca de 10 minutos.

5 - *Adventures*

Escrita por György Ligeti.

Aparecendo apenas num curto momento no filme, quando Dave se encontra na estranha sala onde foi parar depois da sua viagem através das dimensões, esta peça é uma miscelânea de vocalizações estranhas, ecos e afins. Há a sensação de que Dave não está sozinho naquela sala, antes esta se encontra habitada por seres imateriais, espíritos de tempos passados e futuros.

6 - *The Blue Danube*

Escrita por Johann Strauss.

The Blue Danube é, provavelmente, a peça musical utilizada por Kubrick cuja concordância com a imagem é a mais próxima. Ao minuto 20, depois da sequência *Dawn of Man*, encontramos-nos novamente acima da atmosfera terrestre. A música acompanha a imagem de uma nave espacial que se desloca pelo espaço em direcção à estação espacial entre a Terra e o seu satélite natural. Enquanto vemos a nave encetar uma espécie de dança com a dita estação espacial, a música confere à cena uma sensação de leveza e suavidade, enfatizando ao mesmo tempo os movimentos síncronos dos dois objectos, como se de um par perfeito se tratasse.

Mais à frente, numa outra cena, novamente o realizador faz uso desta peça para salientar a graciosidade dos movimentos da cápsula espacial que transporta Floyd até Clavius. A música atinge o êxtase à medida que vemos os lentos movimentos da aterragem na Lua, após quase 6 minutos de uma montagem soberba, com grandes planos, planos mais próximos e pormenores deliciosamente musicais. Numa 'simples' viagem pelo espaço, Kubrick consegue espremer todos os segundos usando das potencialidades que despontam com a fusão da imagem com o som, nomeadamente com a música.

7 - *Gayane Ballet Suite*

Escrita por Aram Khachaturyan.

Por volta do minuto 55, inicia-se a sequência *Jupiter Mission*, que tem lugar dezoito meses após o incidente em Clavius. Uma nave espacial surge do lado esquerdo do ecrã, viajando pelo sistema solar em direcção ao astro gigante, em busca de novas pistas que possam esclarecer o que de facto aconteceu na cena anterior. Dentro da nave, vemos Jack (um outro personagem) e Dave em cenas aparentemente rotineiras do dia-dia: dando uma corrida para se manter em forma e contrariar os efeitos negativos da falta de mobilidade e confinamento, alimentando-se ou apenas descansando; mais à frente, Jack recebe uma transmissão vídeo dos seus pais, onde estes, entre outras coisas, o felicitam pelo seu aniversário. Tudo isto enquanto são observados pelo *all-seeing eye* de Hal (o cérebro e 'sistema nervoso central' da nave, programado com a capacidade para ter uma resposta emocional nas interações com os membros da tripulação, e que mais tarde revela demonstrar características especialmente 'psicóticas', se é que podemos atribuir qualidades humanas a um objecto, para todos os efeitos, inanimado).

A música que acompanha estas cenas é particularmente 'triste' ou, pelo menos, expressiva de tristeza, de um ponto de vista mais cognitivo. Para além de triste, traz também uma sensação agri-doce de inquietude e intranquilidade, que se confunde com os sorrisos e festejos dos pais de Jack no ecrã. Mais uma vez, o realizador deixa a audiência expectante, duvidosa quanto ao desenrolar da acção e desfecho da história.

Para além da fabulosa banda sonora utilizada por Kubrick, não poderíamos deixar de mencionar outros efeitos sonoros, como ruídos, diálogos e música diegética.

Com o facto de o primeiro diálogo no filme aparecer já perto do minuto 25, percebemos que o realizador quis reduzir ao mínimo a função deste na transmissão da mensagem narrativa, dando prioridade a outros meios como o som de respirações para as cenas exteriores, no espaço, o som de pássaros e elementos climáticos (vento) para determinar a aridez e escassez de recursos do ambiente na sequência *Dawn of Man*, ou a música *Daisy, Daisy*, utilizada na diegese da cena em que Dave desactiva as funções cerebrais de Hal após este ter entrado numa frenética espiral de matança.

A cena descrita é particularmente interessante, pois remete para uma regressão até à infância, que mais tarde viria a ser experienciada também por Dave, uma vez que essa música em particular foi a primeira alguma vez ‘cantada’ por um computador, em 1961: «*Daisy, Daisy, give your answer do, I’m half crazy, all for the love of you*»

O silêncio é também um dos meios que o realizador mais usa para exprimir sentido narrativo; enfatiza o vácuo do espaço, a sensação de isolamento na imensidão, e acrescenta a essas sensações um ritmo lento e compassado, que caracterizam todo filme. Pontuado com a música, utilizada em contraponto ou como meio de enfatizar a mensagem visual, Kubrick prescinde assim da utilização excessiva de efeitos sonoros para a comunicação da mensagem e de possíveis inferências subjectivas, deixando essa função, então, para a música e silêncio.

O filme *Odisseia no Espaço*, por toda a sua subjectividade, pode ser interpretado de muitas formas e levanta mais questões que as que esclarece. A Arte, sendo uma expressão da criação e criatividade humana, deve ser sempre mais do que uma fonte de contemplação estática; deve incomodar, deve fazer com que os nossos preconceitos e ideais se digladiem e despertar em nós algo mais que um básico reconhecimento do que está (ou estará) ali a ser representado e, na nossa opinião, este filme consegue, de facto, concretizar esse propósito. O que se seguirá para a raça humana, porque regrediu Dave até ao seu estado mais primordial, por que mundos ou tempos viajou a personagem e que consequências isso terá para o Homem no futuro - estas são algumas das questões sem resposta com que o filme nos deixa no final. E, em boa verdade, o filme seria tão menos memorável se simplesmente nos desse as respostas que esperávamos, especialmente tendo em conta que se trata de um assunto que tem assombrado as mentes mais brilhantes que alguma vez viveram: quem somos, de onde viemos e para onde vamos, estaremos sozinhos no Universo?

Uma vez que *2001* se preocupava com o próximo estágio de evolução humana, esperar que eu, ou até o Stanley, o conseguisse representar seria tão absurdo como pedir a Moon-Watcher para descrever o (Dave) Bowman e o seu mundo (Idem: 123.)

Análise formal (breves notas)

Whittington (cf. 2007: 39) classifica a estrutura de *Odisseia no Espaço* como sendo mais musical do que dramática. Mais que isso, o autor afirma que as construções estilísticas e auto-reflexivas que percorrem o filme levam a uma «interrogação constante acerca das relações entre imagem e som, claramente afastando a banda sonora da noção de realismo e carregando-a de possibilidades especulativas» (Whittington, 2007: 42.)

Este filme ‘viola’ segundo Whittington (cf. idem: 42 - 45), todas as convenções sonoras dispostas para o cinema, nomeadamente no que respeita às funções da música na narrativa, funções que são determinadas e limitadas e estão intimamente ligadas à segunda. Por outro lado, o design conceptual do áudio demonstrou, igualmente, ser único para o género. De facto, em vez de «unificar o filme através de uma *score* original [...]», Kubrick editou o filme sincronizando-o com padrões musicais previamente determinados». Dessa forma, as «composições clássicas e *avant-garde* providenciaram uma estrutura profunda para as ideias e questões propostas pela narrativa do filme. Tematicamente, a banda sonora enfatiza as mecânicas sónicas de maneira a acentuar as mecânicas celestes» descritas na história (idem: 45.)

Relativamente ao uso de músicas como *The Blue Danube* ou *Also Sprach Zarathustra* de Strauss, o autor explica como o realizador conseguiu afastar-se dos clichês cinematográficos e associações tradicionais entre imagem e som. O objectivo era, assim, «reconfigurar significados dentro de um novo contexto narrativo e formal» (idem: 46.)

Na primeira, Kubrick pretendia inundar a cena de uma leveza e graciosidade características, objectivo amplamente conseguido ao sincronizar o movimento das naves com a melodia ‘leve’ e ‘graciosa’ da obra de Strauss. Para Whittington, a música *The Blue Danube* acrescenta uma «qualidade sublime e ao mesmo tempo caprichosa» aos eventos retratados, como o movimento da nave ou a leveza presente na cabine, devido à falta de gravidade. Mais importante ainda, o autor esclarece que o espectáculo de música e movimentos a que assistimos no ecrã, isto é, na «sincronização das imagens com a música, a Física do Universo adere a uma estrutura subjacente de matemática musical» de uma forma temporalmente perfeita. «A Valsa», diz o autor, «relança profundamente as noções técnicas da Física, da gravidade e das forças universais em termos viscerais e humanos (idem: 50 - 51.)

Para a segunda, Whittington (cf. idem: 46 - 47) reserva uma análise mais profunda, uma vez que o uso da peça musical em questão é recorrente em outras duas situações no filme. Composta por Richard Strauss, *Also Sprach Zarathustra* é a peça musical mais reconhecível de *Odisseia no Espaço* e aquela que ficou permanentemente associada a este.

Na sequência inicial dos créditos, a peça é associada ao alinhamento da Lua, da Terra e do Sol, onde o crescendo da música acentua o movimento ascendente dos três astros, ligando a «mecânica celestial do Universo ao ritmo mecânico da música», fazendo com o espectáculo daquele alinhamento surja como *leitmotiv* durante todo o filme, «prenunciando conhecimento, desenvolvimento e evolução». De facto, a «associação da música com o monólito e com o filme é um testemunho ao poder duradouro do espectáculo e da identificação imagem-som» (idem: 46 - 47)

De acordo com Strauss (cf. idem: 15), nunca foi sua intenção escrever música filosófica mas sim transmitir, através do meio musical, uma ideia sobre a evolução da raça humana desde a sua origem e através dos vários estágios do seu desenvolvimento, tanto religioso, como científico. Assim, ao passo que Strauss transformou a progressão da espécie humana em música, assim reconfigurou Kubrick essa mesma progressão através de uma simbiose entre imagem e som:

[...] somos levados a associar a música com o monólito que, por sua vez, surge como sendo o possível catalisador da evolução do ser humano. Em alguns casos, o monólito cumpre a função de despertador evolucionário, preenchido de acompanhamento musical. Mais uma vez, o alinhamento do Sol com o monólito sustenta a noção de ordem dentro do caos e de progressão celestial. O seu uso final conduz ao nascimento da '*star-child*' no fim do filme, e serve como ponto final para a ideia de evolução contínua (Idem: 52.)

Uma vez mais, o filme repete a progressão de três acordes de *Also Sprach Zarathustra*, deixando as questões sobre a origem e evolução do ser humano em aberto.

Intimamente ligada ao monólito está também a música *Requiem for Soprano, Mezzo-*

Soprano, Two Mixed Choirs, and Orchestra de György Ligeti. Esta «preside sobre a aparição do monólito em três pontos no filme e das três vezes a música revela em si e na imagem características muito próprias.

Por um lado, o seu «*status* privilegiado» permite-lhe «revelar uma mudança na subjectividade dentro da mente dos macacos, sinalizando o sussurro do pensamento e compreensão», nomeadamente na cena em que os animais encontram pela primeira vez aquele estranho objecto e naquela em que Moon-Watcher descobre que o osso pode ser usado como uma arma, sustentando a noção de que o monólito está de alguma forma ligado à mudança anteriormente falada e, consequentemente, ao curso da evolução (idem: 49.)

Durante a sequência *slit-scan*²⁴, o «espectáculo de imagem e som» converge e «a subjectividade da personagem é partilhada com a audiência» numa autêntica viagem psicadélica através de galáxias, estrelas e o desconhecido. De facto, as «cenas *point-of-view* e o privilegiar e isolar da música» encoraja essa transferência de sensações. Seguida de uma outra peça de Ligeti, *Atmospheres*, a música apenas acalma e se transforma quando Dave Bowman chega ao seu destino final (idem: 50.)

O autor prossegue analisando mais uma peça de Ligeti, apelidada de *Lux Aeterna*, presente na cena em que vemos Floyd a dirigir-se ao local onde o monólito foi descoberto, em Clavius. A peça, segundo Whittington (idem: 18), é transitória em muitos aspectos mas lança um véu de mistério e medo acerca das actividades humanas, pontuando a cena com uma sensação de «desconfiança e incerteza que atravessam as interações humanas durante todo o filme», nomeadamente nas cenas onde Floyd mente sobre a sua presença no local e, ainda mais importante, a instabilidade da relação de Hal com a tripulação da missão Júpiter.

2001 apresenta-nos um mundo de não-envolvimento, onde cada pessoa é extraordinariamente desapegada, aprisionada no seu papel designado, vivendo numa solidão gelada. (Idem, ibidem.)

Assim, para o autor, o uso transgressivo das relações música-imagem no filme *2001: Odisseia no Espaço* ofereceu, para o autor (cf. idem: 52), um desafio aos novos realizadores: o

²⁴ Processo fotográfico inventado por Douglas Trumbull que criou o corredor de luz at qavés do qual Dave passa na sequência *Jupiter Mission* (cf, idem: 50.)

de questionar não apenas o *status* e função da música dentro de um filme, mas também o status e função de todos os elementos sonoros que compõem a banda sonora de um filme. Com o lançamento de Odisseia no Espaço, teve início uma nova era de consciência sonora.

Conclusão

Desde os primórdios do cinema que o som, nomeadamente a música, faz parte da sua composição e ainda que alguns autores atribuam à música um papel meramente intensificador ou expressivo de emoções, o certo é que ela preenche muitas funções e papéis dentro da narrativa e contribui activamente para a sua devida comunicação. Por exemplo, para além de conseguir transmitir a emoção ou emoções de um determinado personagem, a música consegue determinar o ambiente do filme desde o princípio, pode servir para recordar tempos passados, memórias não tão distantes ou estabelecer um período cultural, determinar etnias de personagens, entre outras coisas.

Para alguns autores, a música não passa de uma espécie de papel de parede, apenas preenchendo os buracos e fendas deixados pelos processos formais do cinema; para outros, a música tem também uma função psicológica e é perfeitamente capaz de despertar no espectador emoções e, com isso, contribuir para a sensação de *presentness* essencial à criação de uma ligação entre audiência e personagens. A música não é, pura e simplesmente, invisível no mundo da arte cinematográfica, antes penetra no sistema de narração, ainda que mantenha algum grau de auto-consciência, conhecimento e comunicatividade.

Para além disso, tivemos oportunidade de perceber em que medida a evolução da tecnologia ao longo de toda a história do cinema permitiu e permite a descoberta e exploração de novos usos para a música e, também, novas sinergias entre esta e os efeitos visuais/imagem.

Uma das principais dificuldades na realização desta dissertação foi a falta de conhecimento de áreas mais específicas, nomeadamente na área da composição musical, que certamente teria sido útil na compreensão de processos e tipos de música, como a música dodecafónica (demasiado complexa para ser explicada em apenas algumas linhas).

Ainda assim, foi possível lançar as bases para uma análise mais profunda do tema em investigações futuras, naquele que é, sem dúvida, um tema riquíssimo e pronto a ser desbravado e explorado.

Bibliografia

- AITKEN, Ian. (2001) *European Film Theory and Cinema - A critical introduction*, Edinburgh: University Press.
- ARNHRIM, Rudolf (1989). *A Arte do cinema* (Fragmentos adaptados de um filme). Lisboa: Edições 70.
- BARBOSA, Álvaro (2000). *O Som em Ficção Cinematográfica, Análise de pressupostos na criação de componentes sonoras para obras Cinematográficas/Videográficas de Ficção*. Universidade Católica Portuguesa: Escola das Artes - Som e Imagem.
- BETTON, Gérard (1987). *Estética do Cinema*. São Paulo: Martins Fontes Editora, Ltda.
- BORDWELL, David (1985). *Narration in the fiction film*. Madison: UW Press
- BURCH, Noël (1973). *Praxis do Cinema*. Lisboa: Editorial Estampa.
- CARROLL, Noël (1996), "Notes on movie music", in *Theorizing the moving image*, Cambridge: Cambridge University Press.
- CHION, Michel (1993). *La audiovisión - Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- CHION, Michel (1994). *Audio-vision Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.
- CLARKE, Arthur (1968) 2001: *A Space Odyssey*. Prepared by: Anada Sucka. E-book
- COOK, David A. (2004). *A History of Narrative Meaning*. New York: W. W. Norton & Company.
- DELEUZE, Gilles (1990). *A Imagem-Tempo*. São Paulo: Editora Brasiliense s.a.
- EISENSTEIN, Sergei (2002). *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- EISENSTEIN, Sergei (2002). *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- GIANNETTI, Louis (1993). *Understanding Movies*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- HEGEL, G. W. Friedrich (2002). *Cursos de Estética Volume III*. São Paulo: Edusp – Editora da Universidade de São Paulo.

KIVY, Peter (1997) in Film Theory and Philosophy (R. Allen e M. Smith (eds.)), Oxford: Clarendon Press.

MANZANO, Luiz Andelmo F. (2003). Som-Imagem no Cinema - A experiência alemã de Fritz Lang. São Paulo: Perspectiva.

MARTIN, Marcel (2005). A Linguagem Cinematográfica. Lisboa: Dinalivro.

NIETZSCHE, Friedrich (2006). A Origem da Tragédia. Lisboa: Lisboa Editora.

ROMBES, Nicholas (2009) Cinema in the digital age. New York: Columbia University Press.

SMITH, Jeff (1999). Movie Music as Moving Music: Emotion, Cognition, and the Film Score in *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion* (Carl Plantinga and Greg Smith Baltimore) Baltimore: Johns Hopkins University Press, pp. 146-167.

VIVEIROS, Paulo (2005). A Imagem do Cinema - História, Teoria e Estética. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.

WEIS, Elizabeth (1982). The Silent Scream - Alfred Hitchcock's Sound Track. NJ: Fairleigh Dickinson University Press.

WHITTINGTON, William (2007). Sound Design and Science Fiction. Austin: University of Texas Press.

Filmografia

2001: A Space Odyssey (1968) Stanley Kubrick

Blackmail (1929) - Alfred Hitchcock

Marnie (1964) - Alfred Hitchcock

Psycho (1960) - Alfred Hitchcock

Secret Agent (1936) - Alfred Hitchcock

The Birds (1963) - Alfred Hitchcock

The Dollars Trilogy: A Fistful of Dollars (1964); For a Few Dollars More (1965); The Good, the Bad and the Ugly (1966) - Sergio Leone

Vertigo (1958) - Alfred Hitchcock

Videografia

TELESCOPE (1964) A Talk with Hitchcock - CBC Television

THE HOBBIT: The Desolation of Smaug Production Blog #13

<https://www.youtube.com/watch?v=25dVQU3JkkE&list=PLKAYyB-JEnUH5jUMUfbmmQODg49xoLdF3> (consultado a 25/04/2014)

THE HOBBIT: The Desolation of Smaug Production Blog #14

http://www.youtube.com/watch?v=_ZP13qOr3vo (consultado a 27/04/2014)

JACKSON, Peter - on the importance of Sound, Dolby Lab.

<http://www.dolby.com/us/en/technologies/dolby-atmos/peter-jackson-video.html>
(consultado a 12/06/2014)

LAWRENCE, Francis - Riveting Sound in the Jungle, Dolby Lab.

CUARÓN, Alfonso - A Audio Journey in Outer Space, Dolby Lab.

del TORO, Guillermo - An Audio Montage with Creatures from the Sea, Dolby Lab.

<http://www.dolby.com/us/en/experience/dolby-atmos.html> (consultado a 25, 26 e 27/06/2014)